



INTERVENCIONES URBANAS PARTICIPATIVAS

Estrategia de renovación urbana integral del espacio público barrial a través de la participación, la visibilización y el empoderamiento de la juventud adolescente

San Vicente de Moravia

Universidad de Costa Rica - Facultad de Ingeniería - Escuela de Arquitectura

INTERVENCIONES URBANAS PARTICIPATIVAS

Estrategia de renovación urbana integral del espacio público barrial a través de la participación, visibilización y empoderamiento de la juventud adolescente

San Vicente de Moravia (2009-2010)

Marcela Vargas Rojas - Agosto 2010

“el paso entre el
fomento de la participación y permitir
la toma de decisiones se basa en una
cuestión de poder”

(GREENBAUM, 1993, p.28)

COMITÉ ASESOR

Ph.D. María de los Ángeles Barahona Israel

Directora

M.Sc. Vannia Solano Laclé

Lectora

M.Sc. Rosibel Víquez Abarca

Lectora

M.Sc. Johnny Pérez González

Lector invitado

M.Sc. Johanna Arce Sancho

Lectora invitada

Resumen

En la escala barrial, el espacio público se ha problematizado principalmente a partir de la baja calidad urbana actual y el aumento en la inseguridad ciudadana, sin embargo parte fundamental del problema es el modelo tradicional costarricense el cual excluye al habitante de los procesos de planificación y diseño; lo cual ha deteriorado la relación socio-urbana entre el habitante joven y el espacio público barrial.

El escenario político costarricense actual presenta una oportunidad para desarrollar una estrategia de renovación urbana del espacio público barrial desde dos enfoques: un enfoque de desarrollo urbano inclusivo y un enfoque de participación protagónica de la juventud.

El presente trabajo nace de la necesidad de formular nuevas estrategias de mejoramiento, transformación y recuperación de los espacios públicos barriales; y explora una alternativa metodológica para afrontar, estudiar y diseñar el espacio público barrial, a través del empoderamiento, la visibilización positiva y la participación de la juventud habitante, en este caso, adolescentes.

La investigación se realizó en dos etapas. En la primera etapa se exploró el modelo y la experiencia participativa danesa aplicada a procesos de diseño y planificación urbana (Aalborg, Dinamarca). En la segunda etapa se formuló y ejecutó un proceso experimental de diseño participativo e intervención urbana temporal con trece estudiantes del Liceo de Moravia en el distrito de San Vicente del cantón de Moravia.

El objetivo detrás de las intervenciones urbanas participativas, con su carácter explorativo, experimental y lúdico, busca ensayar en el espacio público mediante pequeñas intervenciones para que la juventud adolescente pueda potenciar su creatividad y ejecutar un plan de intervención en el espacio público urbano de su comunidad, para expresar su punto de vista y transformar positivamente el entorno urbano.

Abstract

At the neighborhood scale, the public space has been problematized mainly by the low urban quality and the increasing citizen insecurity, however a main part of this issue is because of the traditional Costa Rican model in which the habitant is excluded from the urban planning and design processes, which has deteriorated the socio-urban relationship between youth and public space.

In Costa Rica, the current political scenario presents an opportunity to develop a urban renewal strategy of the urban space from two approaches: inclusive urban development and youth protagonic participation.

This paper comes from the need to formulate new strategies of improvement, transformation and recovery of the neighborhood public space, and explores a methodological alternative to engage, study and design the this type of public space, through the empowerment, positive outlook, and participation of the young inhabitants, in this case, teenagers.

The research was conducted in two stages. In the first stage, the danish model and participatory experienced applied to urban planning and design processes was explored (Aalborg, Denmark). In the second stage, an experimental participatory design process and temporary urban intervention was developed and executed with thirteen students from the Moravian Lyceum in the San Vicente district, from the Moravia county.

The objective behind the participatory urban interventions, in its own exploratory, experimental and playful way, tries to rehearse in the urban space through small interventions so that teenagers can enhance their creativity and implement a plan of intervention in an urban public space of their community, to express their point of view and positively transform the urban environment.

DEDICATORIA

Este proyecto, culminación de un largo pero enriquecedor proceso académico y personal, está dedicado a mi familia, mis amigos y académicos. Dedicado a todas esas personas que me influyeron positivamente en algún momento durante la carrera de arquitectura y aquellos con quienes viví y aprendí de la vida y de la pasión por el espacio humano.

A mis padres y hermanos por el impulso y apoyo constante, por su paciencia y cariño no solamente durante este trabajo final sino a lo largo de estos años de compromiso emocional, intelectual y económico.

A mi abuela por inculcarme desde niña el interés por las artes, lo que me llevaría a balancear la razón con la pasión, plasmada en el diseño del espacio humano.

A mis tíos Ronald y Mayela por confabular la grandiosa y valiosa experiencia vivida en Dinamarca, y por acogerme con brazos abiertos en su hogar. Les estaré eternamente agradecida.

A toda mi familia por el cariño y el apoyo incondicional durante la carrera y la formulación de esta tesis.

A Mau por tu amor, confianza y apoyo siempre presente en cada crisis y en cada logro.

A los profesores que siempre creyeron en mí y despertaron esta pasión por la arquitectura y la ciudad, gracias por retarme y enseñarme con audacia en todos estos años.

A mis amigos arquitectos por enseñarme tantas cosas, buenas palmadas de pasión mezclada con cansancio, y algunas veces desesperanza, pero juntos apoyándonos unos a otros hasta llegar a lograrlo.

Y especialmente a mi directora de tesis, María de los Ángeles Barahona y a mis lectoras Rosibel Víquez y Vania Solano, por creer en el proyecto y por sus valiosos aportes al mismo.

AGRADECIMIENTOS

Deseo expresar mi eterno agradecimiento a las siguientes personas sin las cuales el proyecto “Intervenciones Urbanas Participativas” no habría sido lo que fue:

A **Lone Dirckinck-Holmfeld** y a **Arne Remmen**, por ser personas tan especiales y hacerme sentirme como en casa durante mi visita a Aalborg, Dinamarca, y a todos los **profesionales** con quienes tuve contacto les agradezco que compartieran sus experiencias ya que fueron fundamentales aportes para la comprensión de los alcances de la participación en diseño y planificación, y finalmente a la **Universidad de Aalborg**, por brindarme una oportunidad de ampliar mis conocimientos.

A **Msc. Vera Violeta Elizondo**, directora del Liceo de Moravia, por aceptar participar en el proyecto y por el constante apoyo a lo largo del proceso creativo con sus estudiantes, a **Mario Fung**, orientador del Liceo de Moravia, por la guía durante el proceso de formulación y planificación del proyecto. Al profesor **Jorge Bulgarelli**, y particularmente a **Wilberth Funes**, profesor de Artes Plásticas del Liceo de Moravia, por aceptar ser tutor del trabajo comunal y realizar aportes valiosos al proceso participativo.

A **Johana Arce**, del departamento de Investigación del Consejo de la Persona Joven, por el apoyo brindado desde el inicio del proyecto.

A **David Rodríguez** y a los demás representantes del Comité Cantonal de la Persona Joven de Moravia por creer en el proyecto y adoptarlo como suyo en pro de mejorar el espacio urbano para la juventud moraviana. Más allá de la alianza lograda, personalmente me siento agradecida porque el destino nos puso a trabajar juntos.

A todas las asociaciones comunales, comités municipales, grupos organizados que apoyaron con gran entusiasmo la propuesta de participación juvenil. Particularmente al grupo **Arte-Cultura de Moravia y al Comité de Deportes y Recreación de Moravia**, a **Estibalis Hidalgo, Fresia Camacho y Esteban León** por su colaboración en la programación y durante del evento.

A don **Edgar Vargas Jiménez**, actual alcalde del cantón de Moravia por el entusiasmo mostrado hacia el proyecto y la acogida del mismo dentro de las estrategias municipales.

A mis colegas y amigos, **Lau, Merce, Mau y Javi** por su colaboración, y especialmente a **Moni** que fue parte fundamental del éxito del proyecto por su energía positiva, libertad y creatividad durante los talleres.

Por último pero no menos importante, quiero agradecer especialmente al grupo de estudiantes de décimo año del Liceo de Moravia, líderes que creyeron en el proyecto y que finalmente llegaron a apropiarse de él. Gracias **Egberth, Oliver, Flor, María Fernanda, John, Emanuel, Wilberth, César, Cinthia, Dayan, Nathalia, Bryan y Daniela** por compartir esta experiencia única conmigo, espero haber sembrado en ustedes valores y experiencias que quedarán para toda la vida.

Hoja de aprobación	<i>i</i>
Resumen	<i>ii</i>
Dedicatoria	<i>iii</i>
Agradecimientos	<i>iv</i>
Tabla de contenidos	<i>v</i>
Índice de cuadros, mapas, gráficos e imágenes	<i>vii</i>
Índice de abreviaturas	<i>x</i>
CAPITULO 1 Aspectos generales	
1.1 Introducción	2
1.2 Justificación	3
1.3 Pertinencia y alcances	4
CAPITULO 2 Problema de investigación	
2.1 Formulación del problema	7
2.2 Objetivos de investigación	8
2.3 Objeto de estudio	9
2.4 Estado de la cuestión	9
2.5 Delimitación y caracterización del área de estudio	11
CAPITULO 3 Marco teórico-conceptual	
3.1 Renovación urbana integral	17

3.2 El espacio público barrial: identidad, participación y apropiación	19
3.3 Constructivismo pedagógico	22
3.4 Un enfoque participativo en diseño y planificación urbana	22
3.4.1 Estrategia del desarrollo humano hacia el empoderamiento	24
3.4.2 Instrumento hacia una transformación inclusiva	26
3.4.3 Lenguaje y herramientas para la comunicación	27
3.5 Adolescencia	29
3.5.1 Paradigmas de la adolescencia	29
3.5.2 Principales características de la juventud urbana	30
3.5.3 Adolescencia y participación	31
3.5.4 Adolescencia, cognición y creatividad	32
CAPITULO 4 Antecedentes contextuales	
4.1 Historia del diseño y la planificación participativa	35
4.2 Participación ciudadana y planificación urbana en Costa Rica (1968-actualidad)	36
4.3 Agenda política nacional de juventud (2007-2010)	38
4.4 Conclusiones	39

CAPITULO 5 Diseño metodológico	
5.1 Tipo de investigación y enfoque	44
5.2 Etapas y fases de la investigación	44
5.2.1 Primera etapa: Dinamarca	44
5.2.1.1 Supuesto teórico	
5.2.1.2 Universo y muestra	
5.2.1.3 Procesos metodológicos	
5.2.1.4 Unidades de análisis, escenarios y fuentes de información	
5.2.1.5 Técnicas e instrumentos	
5.2.2 Segunda etapa: Costa Rica	49
5.2.2.1 Supuesto teórico	
5.2.2.2 Universo y muestra	
5.2.2.3 Procesos metodológicos	
5.2.2.4 Unidades de análisis, escenarios y fuentes de información	
5.2.2.5 Técnicas e instrumentos	
5.3 Validación de resultados y conclusiones	60
CAPITULO 6 Estudios de caso: experiencias participativas danesas	
6.1 Experiencia como habitante temporal	66
6.2 Alcances del diseño y la planificación participativa en Dinamarca	67

6.3 Historias de participación juvenil	69
6.3.1 Planificación cultural temporal : proyecto Plataforma 4	71
6.3.2 Renovación mental y participación juvenil	75
6.3.3 Juventud, espacio público y renovación comunitaria	80
6.3.4 Tecnología GPS, juventud y espacio público	89
6.4 Conclusiones y recomendaciones	91
CAPITULO 7 Diagnóstico preliminar de la problemática socio-urbana: San Vicente, Moravia	
7.1 Acercamiento a problemática urbana	98
7.1.1 Calidad del entorno	98
7.1.2 Identidad del lugar	98
7.1.3 Imagen urbana	99
7.1.4 Oferta y demanda de actividades	102
7.1.5 Inseguridad, territorialidad y conflicto	104
7.1.6 Accesibilidad y control	105
7.2 Conclusiones y recomendaciones	107
CAPITULO 8 Proyecto intervenciones urbanas participativas: proceso participación juvenil	
8.1 Proceso preliminar	113
8.1.1 Negociación con Liceo de Moravia	113
8.1.2 Estrategia de acercamiento a adolescentes	114

8.1.3 Primera convocatoria (2009)	115
8.1.4 Segunda convocatoria (2010)	118
8.2 Taller de visión	118
8.2.1 Introducción y concientización	118
8.2.2 Resolución de conflictos	122
8.2.3 Crítica y fantasía	122
8.3 Taller de diseño y construcción	129
8.3.1 Implementación y diseño	129
8.3.3 Planificación y selección de materiales	135
8.3.4 Proceso de construcción	135
8.4 Proceso paralelo y trasversal	138
8.4.1 Articulación de actores y planificación del evento	138
8.4.2 Convocatoria al evento: conflicto y visibilización	140
8.5 Evento urbano temporal: presentación a la comunidad	142
8.5.1 Reacción de la comunidad	148
8.6 Evaluación del proceso participativo	149
8.6.1 Evaluación desde los participantes	149
8.6.2 Evaluación desde la investigadora	151
8.7 Conclusiones y recomendaciones	155
CAPITULO 9 Estrategia, conclusiones y recomendaciones finales	

9.1 Estrategia de renovación urbana integral del espacio público barrial a través de la participación, visibilización y empoderamiento de la juventud adolescente	163
9.1.1 Definición	163
9.1.2 Etapas generales	165
9.1.3 Actores participantes	165
9.1.4 Lineamientos de renovación urbana integral	168
9.1.5 Sectores de intervención	171
9.2 Conclusiones y recomendaciones finales	178
9.2.1 Cambio de paradigma	178
9.2.2 Un problema de exclusión	178
9.2.3 Participación juvenil, una alternativa	181
9.2.4 Hacia un enfoque inclusivo de la disciplina	183
Bibliografía	187
Glosario	191
Anexos	193

Indice de cuadros	
Cuadro 3.1 Marco teórico-conceptual	18
Cuadro 3.2 Objetivos, propósitos y beneficios del diseño participativo	27
Cuadro 3.3 Cuestionamientos del diseño participativo y contra-argumentos	28
Cuadro 4.1. Trayectoria histórica de la planificación urbana en Costa Rica (1968-2001)	36
Cuadro 4.2 Escenario para la participación juvenil en Costa Rica desde la perspectiva de Johana Arce, CPJ (2010)	40
Cuadro 5.1 Diseño metodológico	46
Cuadro 5.2 Informantes clave durante visita a Dinamarca (Marzo-Mayo 2009)	48
Cuadro 5.3 Liceo de Moravia: Población décimo año encuestada, según género y edad (noviembre 2009)	56
Cuadro 8.1 Plan de renovación urbana integral según participantes, por etapas y espacios públicos específicos en el área de estudio	130
Cuadro 8.2 Descripción de los proyectos "Intervenciones urbanas participativas"	136
Indice de mapas	
Mapa 2.1 Uso del suelo del centro del distrito de San Vicente del cantón de Moravia según plan regulador vigente (1998)	13
Mapa 2.2 Crecimiento urbano de la GAM (1979-2005)	14

Mapa 2.3 Cobertura educativa, nivel secundaria de los cantones de la GAM (2009)	14
Mapa 2.4 Nivel de seguridad ciudadana en la GAM (2009)	15
Mapa 2.5 Delimitación espacial del área de estudio (2009-2010) en mapa de áreas verdes del distrito de San Vicente, Moravia (2007)	15
Mapa 6.1 Referencia a ubicación de proyectos de participación juvenil en las ciudades de Aalborg, Svenstrup y Nibe (Dinamarca, 2006-2010)	70
Mapa 7.1 Localización de espacios públicos comunales en el área de estudio (San Vicente, Moravia)	97
Mapa 8.1 Resultado del traslape de mapas perceptuales realizados por los participantes durante el recorrido en el área de estudio (15-03-10)	120
Mapa 8.2 Referencia en mapa del recorrido de las rutas de las "huellitas" y demarcación de zona de conflicto con vecinos. San Vicente, Moravia (15-05-10)	141
Mapa 8.3 Localización de las intervenciones durante el evento urbano. Plaza Las Américas. Urbanización La Coragua. San Vicente de Moravia (22-05-10 y 23-05-10)	143
Mapa 9.1 Sectorización de las acciones de intervención del espacio público dentro del área de estudio y localización de las vistas representadas en los fotomontajes. Alrededores del liceo de Moravia. San Vicente, Moravia. (2010)	172

Indice de gráficos	
Gráfico 7.1 Liceo de Moravia: población décimo año, por nivel de interacción con el espacio público abierto de Moravia (noviembre, 2009)	206
Gráfico 7.2 Liceo de Moravia: población décimo año, respecto a la variedad de la oferta-demanda actual de actividades (noviembre, 2009)	206
Gráfico 7.5 Liceo de Moravia: población décimo año, por percepción y calidad urbana visual del espacio público abierto de Moravia (noviembre, 2009)	206
Gráfico 7.4 Liceo de Moravia: población décimo año, por nivel de atracción y preferencias hacia el espacio público abierto de Moravia (noviembre, 2009)	206
Gráfico 7.5 Liceo de Moravia: población décimo año, en relación a su sentimiento de pertenencia hacia el espacio público abierto de Moravia (noviembre, 2009)	206
Gráfico 7.6 Liceo de Moravia: población décimo año, por nivel de interés y participación en el mejoramiento del espacio público abierto de Moravia (noviembre, 2009)	206
Indice de diagramas	
Diagrama 2.1 Síntesis del estado del cuestión y definición de temas a desarrollar en el marco teórico-conceptual	9
Diagrama 2.2 Localización y datos de población total, densidad, seguridad ciudadana, territorio y uso residencial predominante del distrito San Vicente, Moravia (2000/2009)	12

Diagrama 3.1 Variables de investigación y conceptos asociados	18
Diagrama 3.2 Factores de la renovación urbana integral de los espacios públicos abiertos según la arquitecta paisajista Anne Mette Boye	20
Diagrama 3.3 Relación entre los componentes del espacio público -social, simbólico y físico- a partir de la participación, la identidad y la apropiación.	21
Diagrama 3.4 Diferencias metodológicas a partir del mayor o menor grado de participación del habitante	23
Diagrama 3.5 Participación ciudadana -y juvenil- como estrategia de desarrollo humano e instrumento de transformación inclusiva	25
Diagrama 4.1 Iniciativas nacionales en juventud y nuevo modelo de desarrollo urbano (Costa Rica)	42
Diagrama 5.1 Proceso investigativo (2009-2010)	45
Diagrama 5.2 Red de informantes clave en ciudades de Aalborg y Aarhus, Dinamarca (marzo-mayo 2009)	47
Diagrama 5.3 Línea de tiempo de primera etapa: Aalborg-Aarhus, Dinamarca (marzo-mayo 2009)	50
Diagrama 5.4 Estrategia de recorrido por el área de estudio en San Vicente, Moravia (octubre y noviembre 2009)	52
Diagrama 5.5 Red de colaboradores durante la formulación y ejecución del proceso de participación juvenil. San José, Costa Rica (enero del 2009- mayo del 2010)	54

Diagrama 5.6 Línea de tiempo de segunda etapa: San Vicente de Moravia, Costa Rica (2009-2010)	61
Diagrama 5.7 Proceso paralelo y su relación los talleres de participación juvenil San Vicente de Moravia, Costa Rica (marzo- mayo 2010)	63
Diagrama 6.1 Localización y datos de población total, territorio y actividades predominantes en la ciudad de Aalborg, Dinamarca.	66
Diagrama 6.2 Base metodológica para formulación proyecto en Costa Rica a partir de estudios de caso de proyectos de participación juvenil en Dinamarca	94
Diagrama 7.1 Representación gráfica del nivel de responsabilidad, participación y visibilización actual en los espacios públicos	105
Diagrama 7.2 Representación gráfica del nivel de accesibilidad de los parques dentro del área de estudio (noviembre 2009)	106
Diagrama 7.3 Representación comparativa de los niveles de organización comunal, calidad urbana, identidad y accesibilidad de los parques dentro del área de estudio (noviembre 2009)	108
Diagrama 7.4 Problemáticas socio-urbano que afectan las relaciones entre los habitantes y el espacio público barrial a partir del caso San Vicente de Moravia	110
Diagrama 7.5 Propuesta de acciones alternativas para mejorar la relación entre actores y espacio público barrial	111

Diagrama 8.1 Niveles de conceptualización del espacio público desde la perspectiva adolescente en relación con factores de renovación urbana integral	117
Diagrama 8.2 Niveles de participación de los diferentes colaboradores durante el proceso paralelo de programación y ejecución del evento urbano temporal	147
Diagrama 8.3 Asistencia de los participantes a los talleres por sesión versus responsabilidades académicas	153
Diagrama 8.4 Vínculo entre los resultados obtenidos en el proceso participativo con adolescentes y la propuesta de implementación socio-urbana	157
Diagrama 9.1 Representación de la propuesta integral formulada desde las tres perspectivas: habitante, técnica y política	163
Diagrama 9.2 Síntesis de la definición de participación juvenil, sus implicaciones y alcances	164
Diagrama 9.3 Vinculación entre actores participantes en la estrategia de renovación urbana integral y su relación a nivel nacional, regional, cantonal, distrital y barrial	166
Diagrama 9.4 Caracterización del espacio público deseado bajo el concepto de renovación urbana integral desde la perspectiva adolescente	168
Diagrama 9.5 Síntesis de las acciones necesarias en términos de renovación mental y revalorización del rol de la universidad, profesionales, habitantes y gobierno local	179

Diagrama 9.6 Tres situaciones de exclusión socio-urbana a partir de la problemática identificada en la investigación y la propuesta alternativa	180
Diagrama 9.7 Síntesis de los logros obtenidos y problemáticas socio-urbanas manifestadas durante un proceso participativo	181
Diagrama 9.8 Actualización del rol del arquitecto desde un enfoque inclusivo y colaborativo	184
Índice de conjuntos de imágenes	
Conjunto 6.1 Vista aérea y externa del proyecto Plataforma 4, una muestra del contexto en que se inserta el proyecto. Aalborg, Dinamarca (mayo 2009)	72
Conjunto 6.2 Vistas Internas de la bodega donde se desarrolla el Proyecto Plataforma 4. Aalborg, Dinamarca (abril 2009)	74
Conjunto 6.3 Intervenciones y actividades temporales en el espacio urbano para atraer a los habitantes a 'Plataforma 4'. Aalborg, Dinamarca (2007)	76
Conjunto 6.4 Taller de diseño con niños entre diez y once años para crear un mapa con sus espacios favoritos en la ciudad. Svenstrup, Dinamarca (2008)	77
Conjunto 6.5 Fotografías de un dibujo y tres intervenciones temporales escala 1:1 creadas por jóvenes de octavo año de colegio. Nibe, Dinamarca (2008)	79

Conjunto 6.6 Proceso de elaboración de modelos y dibujos -ideas para el parque Skelager- por niños entre seis y catorce años parte del proceso. Aalborg, Dinamarca (2004)	82
Conjunto 6.7 El consejo de los niños y el proceso de selección de propuestas para la implementación en el parque skelager. Aalborg, Dinamarca (2004)	84
Conjunto 6.8 Representaciones gráficas de algunas de las propuestas formuladas por los participantes Aalborg, Dinamarca (2005)	85
Conjunto 6.9 Proceso de elaboración e implementación del "Jardin de Tigres", una de las propuestas formuladas, en el parque skelager. Aalborg, Dinamarca (2005)	87
Conjunto 6.10 Mapeo GPS para determinar patrones de movimiento en Aalborg, Dinamarca (agosto 2007)	90
Conjunto 7.1 Fotografías de la calidad del entorno de las urbanizaciones y la identidad de los parques dentro del área de estudio (noviembre 2009)	99
Conjunto 7.2 Fotografías de la imagen urbana y el estado de la infraestructura de los parques dentro del área de estudio (noviembre 2009)	101
Conjunto 7.3 Fotografías del nivel de accesibilidad y las evidencias de apropiación de los parques dentro del área de estudio (noviembre 2009)	107
Conjunto 8.1 Fotografías del proceso de la presentación del proyecto. Liceo de Moravia (17-11-09)	114

Conjunto 8.2 Fotografías del proceso de fase de introducción y concientización. Liceo de Moravia y alrededores del centro educativo (15-03-10)	119
Conjunto 8.3 Fotografías del proceso de la fase de crítica y fantasía. Liceo de Moravia (20-03-10 y 27-03-10)	123
Conjunto 8.4 Fotografías del proceso de la fase de implementación y fase de diseño. Liceo de Moravia 10-04-10	129
Conjunto 8.5 Fotografías del proceso de la fase de construcción. Taller de industriales y pabellones del Liceo de Moravia (tercera y cuarta semana abril y primera de mayo 2010)	137
Conjunto 8.6 Fotografías del proceso fase convocatoria a la comunidad con los participantes. Alrededores de Liceo de Moravia y taller creativo mural Estadio Municipal Pipilo. Liceo de Moravia (15-05-10)	140
Conjunto 8.7 Fotografías de los proyectos construidos por los participantes del taller instaladas en la plaza Las Américas durante evento urbano temporal. San Vicente de Moravia (22 y 23 mayo 2010)	144
Conjunto 8.8 Fotografías de las actividades realizadas durante el evento urbano temporal. Plaza Las Américas, Moravia (22-05-10)	145
Conjunto 8.9 Fotografías de las actividades realizadas el evento urbano temporal. Plaza Las Américas, Moravia (23-05-10)	146
Índice de imágenes	
Imagen 8.1 Dibujo de la plaza Las Américas realizado por participantes	132

Imagen 8.2 Diseño de niño de la zona como colaborador del mural. Plaza Las Américas. (22-05-10)	143
Imagen 8.3 Mural -sin terminar- creado durante evento (23-05-10)	149
Imagen 8.4 Vecinos pintaron encima del mural (junio 2010)	149
Índice de láminas síntesis	
Lámina 6.1 Síntesis de lineamientos en la formulación de un proceso participativo en planificación y diseño urbano a partir de las experiencias participativas recopiladas en Dinamarca (marzo-mayo 2009)	93
Lámina 8.1 Conceptualización del espacio público favorito a partir de las representaciones con LEGO construidas por los participantes	116
Lámina 8.2 Factores agradables y desagradables en particular del área de estudio.	121
Lámina 8.3 Diagnóstico específico de la calidad urbana actual a partir del tablero urbano	124
Lámina 8.4 Lluvia de críticas específicas de los espacios públicos en el área de estudio	126
Lámina 8.5 Collage de collages: representaciones individuales del espacio público soñado de los participantes	127
Lámina 8.6 Lluvia de ideas y características del espacio público deseadas por los participantes	128
Lámina 8.7 Sectorización de las propuestas de cada grupo en relación con los subámbitos de la plaza Las Américas	133

Lámina 8.8 Maquetas y referencias a los proyectos formulados por los participantes	134
Lámina 9.1 Fotomontaje A y B representativo de la visión adolescente del parque Los Robles o “infa”	173
Lámina 9.2 Fotomontaje C representativo de la visión adolescente del parque Los Robles o “infa”	174
Lámina 9.3 Fotomontaje D representativo de la visión adolescente del parque de la Virgen	175
Lámina 9.4 Fotomontaje E representativo de la visión adolescente del estadio municipal “L.Pipilo”	176
Lámina 9.5 Fotomontaje F representativo de la visión adolescente de la plaza Las Américas	177

Índice de Abreviaturas	
Consejo de la Persona Joven	CPJ
Comité Cantonal de Deportes y Recreación Moravia	CCDRM
Comité Cantonal de la Persona Joven Moravia	CCPJM
Colegio Federado de Ingenieros y Arquitectos	CFIA
Gran Área Metropolitana	GAM
Instituto Costarricense del Deporte y la Recreación	ICODER
Interamericano de Derechos Humanos	IIDH
Instituto Nacional de Encuestas y Censos	INEC

Instituto de Investigación en Educación	INIE
Intervenciones Urbanas Participativas	IUP
Ministerio de Planificación Nacional y Política Económica	MIDEPLAN
Organización Iberoamericana de Juventud	OIJ
Organización No Gubernamental	ONG
Plan Nacional de Desarrollo Urbano	PNDU
Plan Regional Urbano de la Gran Área Metropolitana	PRUGAM
Sistema Nacional de Juventudes	SNJ
Sistema de posicionamiento global (por sus siglas en inglés)	GPS
Tecnologías de Información y Comunicación	TIC's
Universidad de Aalborg (por sus siglas en inglés)	UAA
Universidad de Costa Rica	UCR
Vicerrectoría de Acción Social	VAS



capítulo

1

Aspectos generales

1.1 Introducción

Esta investigación nace de una inquietud académica y personal con respecto al rol que juegan tanto los profesionales en arquitectura y urbanismo, como la población habitante en la construcción del entorno urbano. Se tuvo como propósito comenzar un proceso de exploración, experimentación y evaluación de la metodología participativa en el contexto costarricense aplicada a la renovación urbana integral del espacio público barrial con la participación protagónica de adolescentes, partiendo de la premisa que la construcción colectiva del entorno genera efectos positivos en las dinámicas individuales y sociales de sus habitantes, de manera que:

si el urbanismo [es] visto como un configurador social – de modo que eventualmente la forma de construir el medio posee implicaciones en el modo en que nos construimos, el tipo de sociedad y de relaciones – es crucial que los ciudadanos tengan la posibilidad real de participar en su orientación (MARTINEZ, 2008)

Al hablar de ciudad, nuevos criterios han aparecido como lo son la perspectiva de género, la etnia, la infancia, la tercera edad, entre otros. Pero ¿qué sucede con los adolescentes? Al respecto aparecen más dudas que respuestas siendo éste un campo emergente. La información acerca de la percepción, las necesidades y las carencias de los espacios públicos desde la visión de los adolescentes es escasa.

En el ámbito nacional, si bien existen investigaciones en urbanismo que han empleado la metodología participativa, en su mayoría se enmarcan dentro de la problemática de vivienda mas no en la problemática de los espacios públicos barriales. Con el fin de ampliar el conocimiento acerca de la práctica participativa en una primera etapa se realizó un viaje académico a la ciudad de Aalborg (marzo-mayo 2009) donde se exploró la experiencia danesa en los

procesos de planificación y de renovación urbana.

En la segunda etapa y a partir del conocimiento recopilado en Dinamarca, se formuló el proyecto 'Intervenciones Urbanas Participativas' como parte de una estrategia participativa de visibilización y empoderamiento de la juventud en el desarrollo urbano. El proyecto contó con la colaboración del Liceo de Moravia y la participación protagónica de un grupo de trece estudiantes de décimo año de dicho Liceo. La participación juvenil se dio en varias etapas del proceso creativo, desde la definición de la problemática, la generación de propuestas de solución, su implementación y hasta la evaluación del proceso. El proceso participativo comenzó en noviembre del 2009 con el contacto inicial con el Liceo de Moravia y finalizó en mayo del 2010 con la presentación del proyecto a la comunidad por medio de un evento urbano temporal.

Entre los principales hallazgos del trabajo se logró en primera instancia ampliar el conocimiento acerca de la conceptualización, las percepciones, las inquietudes y las ideas de la población adolescente con respecto a los espacios públicos barriales de su ciudad. Segundo, se ejecutó un proceso exitoso de diseño participativo con adolescentes para validar el método como parte de una nueva estrategia inclusiva en la planificación, el diseño y el mantenimiento del entorno urbano. Para concluir en la formulación de lineamientos de renovación urbana integral del espacio público barrial en el área de estudio, partiendo de las apreciaciones de la juventud urbana participante.

En concordancia con el paradigma constructivista y el paradigma avanzado de juventud, esta investigación logró concientizar, visibilizar positivamente y finalmente empoderar a un grupo de adolescentes en la transformación positiva temporalmente del espacio público barrial mediante procesos lúdicos, reflexivos y creativos que conduzcan al descubrimiento de su realidad urbana y a la comprensión de la problemática desde su perspectiva como individuo y como grupo.

A continuación se detallan los contenidos de los nueve capítulos en que se divide este trabajo:

El primer capítulo se refiere a los **Aspectos generales** de la investigación: la introducción, la justificación, su pertinencia y sus alcances.

En el segundo capítulo se desarrolla el **Problema de investigación** comprendido por: la formulación del problema, los objetivos de investigación, el objeto de estudio, el estado de la cuestión y la caracterización del área de estudio.

En el tercer capítulo se presenta el **Marco teórico-conceptual**, donde se exploran teorías y conceptos como la renovación urbana, el diseño participativo, el espacio público barrial y la adolescencia, entre otros.

El cuarto capítulo, **Antecedentes contextuales**, presenta una breve reseña histórica del diseño participativo en el contexto danés y de la planificación urbana y la participación juvenil en el contexto costarricense.

Como quinto capítulo se formula el **Diseño metodológico**, que establece la estrategia: etapas, los supuestos teóricos, los procesos metodológicos y las técnicas e instrumentos de recolección de la información.

El sexto capítulo, **Estudios de caso: experiencias participativas danesas**, persigue además de inspirar a través de la experiencia y conocimiento recolectado del viaje a Dinamarca, ejemplificar la diversidad de enfoques, estrategias metodológicas, niveles de participación y áreas de aplicación del diseño participativo utilizados actualmente en Dinamarca.

Luego, el séptimo enmarca y define un **Diagnóstico preliminar de la problemática socio-urbana: San Vicente de Moravia**, de los espacios públicos barriales en el área de estudio desde tres perspectivas: técnica,

habitantes y adolescentes.

En el capítulo ocho, **Proyecto Intervenciones Urbanas Participativas: proceso participación juvenil**, se presentan los principales resultados obtenidos, los logros y los conflictos que surgieron durante el proceso de negociación con la institución, la planificación y la ejecución del proyecto piloto con estudiantes del Liceo de Moravia.

Y para concluir, el capítulo nueve **Estrategia, conclusiones y recomendaciones finales** donde se presenta la implementación de los resultados en la estrategia de renovación urbana participativa, así como conclusiones y recomendaciones dirigidas a los habitantes; a los estudiantes, profesores y profesionales en arquitectura; y al gobierno local.

1.2 Justificación

Bajo un enfoque de empoderamiento y participación de la juventud habitante, en conjunto con la necesidad de formular estrategias de mejoramiento, transformación y recuperación de los espacios públicos barriales, se justifica realizar esta investigación.

En primer lugar, en términos de identidad y territorio, el barrio es el territorio base de donde se reproduce la vida social de las personas hacia otras unidades geográficas mayores en territorio y en complejidad. Bajo esta valoración, la renovación del espacio público en una escala barrial presenta el escenario ideal para una estrategia participativa con adolescentes. Primero, por la dimensión territorial, y segundo, por una especificidad del problema urbano, haciendo posible para los habitantes adolescentes enfocarse y distinguir más claramente la problemática, y estar en posición de proponer soluciones que estén a su alcance.

En segundo lugar si bien el espacio público es considerado como uno de los territorios sociales, culturales, recreativos y políticos más importantes de la escala barrial; actualmente un alto porcentaje de estos territorios públicos se encuentran sub-utilizados, en abandono y peligrosos, limitando sus posibilidades de confluencia de intereses, habitantes y actividades humanas.

La utilización de la metodología participativa se justifica a partir de la necesidad de aumentar los niveles de identificación y apropiación positiva del entorno por parte de los habitantes. Asimismo el diseño participativo abre la posibilidad de desarrollar procesos de concientización, aprendizaje colectivo, empoderamiento y actualización profesional.

Para enriquecer el conocimiento, tanto en la investigación como en la práctica profesional, este trabajo se centra en la tradición y experiencia danesa como el escenario ideal para analizar el diseño participativo en planificación y diseño urbano, no porque éstas disciplinas fueron creadas allí, sino por la fuerte tradición participativa que ha mantenido Dinamarca, desde los años sesenta y setenta. Es fundamental conocer dicha experiencia para así poder analizar críticamente los beneficios y retos de la práctica participativa. Las experiencias participativas anteriores conforman una fuente de conocimiento crítico para avanzar en el entendimiento y la práctica de la participación.

Resulta estratégico para el desarrollo socio-urbano nacional desarrollar este tipo de procesos con la población joven ya que las personas jóvenes son el sector etario más grande de la población nacional, con un 43% del total (CPJ, 2003). Donde el sector de juventud de 12 a 17 años representa el 30% de este segmento (CPJ. 2003) Por otro lado y en relación con el espacio público, se puede mencionar que dentro de la población nacional las tasas de participación en actividades de esparcimiento son mayores entre los hombres y mujeres de 12 a 17 años (INEC. 2004) Lo anterior sumado a una problemática generalizada de la población joven, en donde el 57.30% de los jóvenes urbanos perciben que son

mayormente discriminados por su condición de ser jóvenes. (2007. OPJ)

El sector de la población joven seleccionado para participar de manera protagónica en el proceso participativo incluye estudiantes mayores de quince años de edad ya que este grupo poblacional posee mayores características cognitivas tales como el pensamiento crítico y la capacidad de reflexión hacia la realidad, capacidades fundamentales para obtener el mayor provecho en este tipo de proyectos, tanto para el profesional como para los participantes.

Además este grupo poblacional está cercano a comenzar la etapa del ejercicio de su ciudadanía y es importante fomentar un pensamiento crítico hacia lo que significa la ciudadanía y la participación ciudadana, en relación con la realidad urbana inmediata que viven.

El mayor porcentaje de las personas jóvenes entre 15 y 17 años se encuentran actualmente estudiando, en una proporción que tiene a favorecer a la zona urbana. (2007. CPJ). De manera tal que el escenario educativo urbano se presenta como una opción ideal para ejecutar este tipo de procesos piloto.

Para finalizar se selecciona el distrito San Vicente del cantón de Moravia para realizar el proyecto piloto con jóvenes por sus características de crecimiento urbano tendientes a un uso residencial predominante, un alto nivel de cobertura educativa, alta densidad poblacional y existencia de espacios públicos barriales variados en escala, uso y condición actual.

1.3 Pertinencia y alcances

Desde el punto de vista urbano, el trabajo tiene pertinencia al explorar una alternativa a la práctica tradicional del diseño y la planificación urbana costarricense, además de responder a las iniciativas nacionales e internacionales de participación y empoderamiento de la juventud en el desarrollo del país.

A nivel académico, esta investigación persigue inspirar y destacar la

importancia y los alcances de un enfoque participativo en la práctica académica y profesional del diseño y la planificación urbana, mediante la presentación de experiencias participativas en arquitectura, diseño y planificación urbana desde el modelo escandinavo. Al mismo tiempo que explora la posibilidad y el potencial de los procesos de planificación y diseño participativo como espacios para la expresión, visibilización y empoderamiento de los y las adolescentes en el mejoramiento del entorno urbano en Costa Rica. Así como abordar temáticas como el poder, el conflicto, la identidad y su relación con el rol del arquitecto.

A nivel comunitario, busca no sólo concientizar a la juventud urbana de la problemática de los espacios públicos abiertos; sino también busca inspirar, motivar y empoderar a los participantes mediante la creación colaborativa de conocimiento y la utilización de herramientas lúdicas de análisis, negociación y formulación de proyectos, para que puedan en un futuro continuar con este tipo de iniciativa. Además de aumentar los niveles de identificación, participación y apropiación de la población adolescente, se espera que la perspectiva juvenil aporte una visión renovada, innovadora, acertada y crítica de la realidad del espacio público de su comunidad, ya que:

Adolescentes y jóvenes constituyen potencialmente una fuente de energía y creatividad sumamente valiosa para la comunidad. Su integración al contexto social, en oposición a quienes prefieren verlos marginados por su tendencia a perturbar el silencio de los vecindarios, debe ser vista como imprescindible. Se trata de un período clave en la formación de los futuros adultos. (GARCIA, Julio 2009)

A nivel nacional, las estrategias de participación protagónica de adolescentes en proyectos de renovación del espacio público urbano se encuentran en una etapa incipiente. Por esta razón se busca inicialmente despertar la curiosidad y el interés en la juventud urbana desde los centros educativos en las comunidades por medio de un proyecto participativo

experimental. El desarrollo del proyecto 'Intervenciones Urbanas Participativas' con los adolescentes del Liceo de Moravia, continúa un proceso de investigación y aprendizaje que permitiría avanzar en el desarrollo de estrategias participativas de implementación e inclusión del tema urbano en la conciencia de la juventud urbana.

En colaboración con el Consejo de la Persona Joven (CPJ), el Ministerio de Educación, la Universidad de Costa Rica y los Comités Cantonales se espera introducir esta estrategia en proyectos sociales de trabajo comunal urbano en el que participen adolescentes, de modo que se comience a construir una sociedad joven que cuente con conocimiento y herramientas para participar de forma directa y protagónica en el desarrollo urbano de su comunidad.



capítulo
2

Problema de investigación

2.1 Formulación del problema

En la escala barrial, el espacio público se ha problematizado principalmente a partir de la baja calidad urbana actual y el aumento en la inseguridad ciudadana, sin embargo existe una falta de comprensión de su rol, por parte de profesionales y del gobierno:

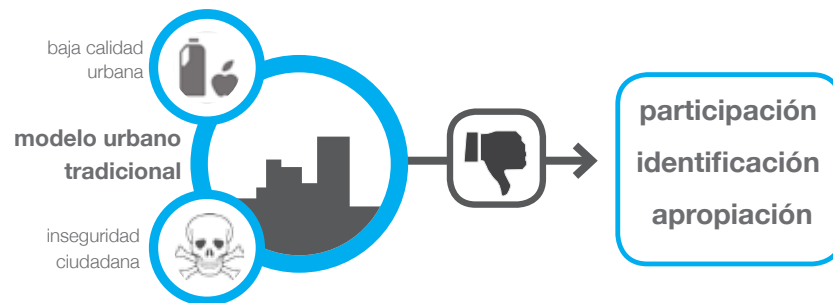
Para algunos políticos y funcionarios, la problemática del espacio público parece ser considerada principalmente como un problema de crimen y disturbio, para otros es una cuestión de cualidad del ambiente, mientras que otro grupo ve el espacio público principalmente desde el turismo, tiempo de ocio dirigido para el consumo y regeneración [...] El concepto de 'espacio público' nunca había sido tan popular pero nunca tan pobremente conceptualizado o malinterpretado, especialmente en su uso por los niños y la gente joven (WORPOLE, 2003. Citado en FLUID, 2005. Pág. 250).

En Costa Rica, parte fundamental del problema es el modelo tradicional de planificación y diseño urbano bajo el cual se están formando en la Academia y ejerciendo los profesionales de estas áreas. Un modelo de desarrollo urbano tecnocrático que excluye a la población habitante de los procesos de planificación, ejecución y gestión del entorno urbano. Dicha exclusión podría explicar los bajos niveles de participación ciudadana y juvenil, bajos niveles de identificación positiva con el entorno y en consecuencia apropiación humana nula o negativa del entorno.

Particularmente lo anterior ha conducido a excluir a la población adolescente en la toma de decisiones, en la conceptualización del espacio público barrial y en la construcción del entorno urbano. Lo anterior se fundamenta en que el ámbito de participación de la población joven urbana entre 15 y 17 años es mayor en actividades de respuesta social como marchas públicas 19.50% y menor en movimientos de mejoras comunales 6.70% (2007, CPJ) .

El diseño participativo plantea una alternativa que podría tener un impacto más allá de una transformación física, ampliando y estimulando el intercambio social entre los habitantes de una comunidad; además de reformular las percepciones de un barrio --particularmente de sus espacios públicos-- y finalmente comenzar a sanar o crear una relación positiva entre entorno y habitante, ya que como menciona Worpole (2003. Citado en FLUID, 2005. pág 251) "los actores clave en un espacio público seguro son los habitantes en sí mismos, incluyendo niños y adolescentes, y su participación en todos los niveles es esencial".

Bajo un enfoque inclusivo, este trabajo tiene el propósito de investigar la problemática de los espacios públicos barriales desde la perspectiva de la juventud urbana, con el fin de mejorar las relaciones entre la población habitante joven y el espacio público barrial a través de la identificación con el entorno, la participación juvenil y la apropiación del espacio, ya que "si bien los arquitectos entienden el entorno construido como algo que depende de ellos, resulta cada vez más evidente la reducción de su ámbito de decisión. Este hecho se explica, en parte, por la falta de receptividad a las necesidades de las personas" (SANOFF. 2000).



PREGUNTA DE INVESTIGACION

¿De qué manera se mejoran las relaciones socio-urbanas actuales entre la población adolescente y los espacios públicos barriales, en términos de identificación, manifestación y apropiación positiva del entorno urbano?



Fuente: Diagramación propia

2.2 Objetivos de investigación

Objetivo general

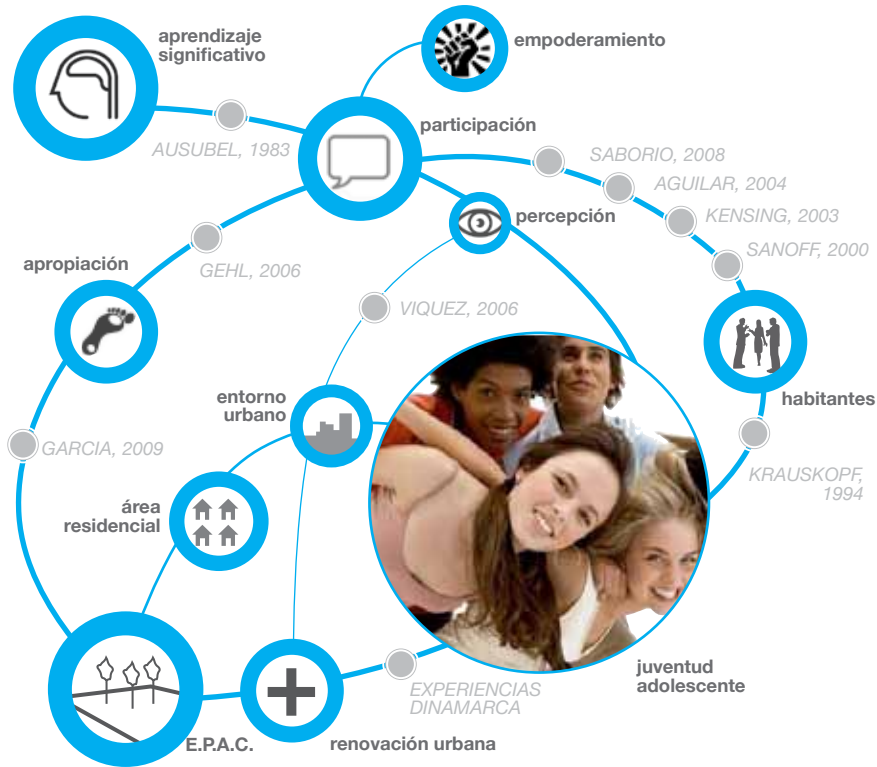
Formular una estrategia de renovación urbana integral del espacio público barrial, a través de la participación, la visibilización y el empoderamiento de la juventud adolescente, mediante un proceso piloto en San Vicente de Moravia.

Objetivos específicos

1. Explorar prácticas metodológicas participativas desde la experiencia danesa como una alternativa al modelo tradicional utilizado en los procesos de planificación y diseño urbano en Costa Rica.
2. Diagnosticar la problemática socio-urbana de las relaciones entre el espacio público barrial y sus habitantes, particularmente desde la perspectiva adolescente, a través del estudio de los factores que inciden en los niveles de participación, identificación y apropiación del entorno.
3. Desarrollar un proceso experimental de diseño participativo con un grupo de adolescentes del Liceo de Moravia como parte de una estrategia de renovación urbana integral del espacio público barrial.
4. Elaborar conclusiones y recomendaciones acerca de la importancia de la incorporación del tema del diseño participativo en la enseñanza-aprendizaje del diseño y la planificación urbana como un aporte a la Academia, hacia una conciencia social de estas disciplinas en el país.

DIAGRAMA 2.1

Síntesis del estado del cuestión y definición de temas a desarrollar en el marco teórico-conceptual



Fuente: Diagramación propia

2.3 Objeto de estudio

El objeto de estudio son las relaciones entre los espacios públicos barriales y los habitantes de esa comunidad, focalizado en la población adolescente estudiantil de la zona. Para ello se estudiará problemática socio-urbana desde la calidad urbana actual y su impacto en la relación adolescentes, vecinos y espacio público.

2.4 Estado de la cuestión

En correspondencia con el problema urbano y social de investigación, se desprende la necesidad de revisar la literatura e investigaciones realizadas en torno este y los demás temas, como por ejemplo el diseño participativo, la renovación urbana, el espacio público y la adolescencia (ver diagrama 2.1)

En primer lugar se considera que los niveles de identidad, participación y apropiación (GARCIA, 2009, noviembre) de un espacio público abierto, en concreto, por parte de la población habitante de un área barrial está fuertemente condicionada por su entorno físico, social y cultural. Asimismo, la importancia del espacio público en la población diverge según su etapa etaria, sea niñez, adolescencia, adultez o vejez. De este modo, no se puede suponer, como tradicionalmente hace el urbanismo tradicional, que todos los habitantes comparten una misma conceptualización del espacio público. Siguiendo esta línea de pensamiento, se sustrae que las transformaciones en el entorno urbano son indisolubles de la participación de su población habitante.

Ya que la preocupación inicial del trabajo fue indagar la relación entre el diseño y la participación en el espacio público barrial, se realizó un análisis de los principales conceptos relacionados y la diversidad de métodos, así como también comprender el debate en torno al tema. Partiendo de la limitada cantidad de información acerca del tema en nuestro país, se realizó un viaje a

la ciudad de Aalborg en Dinamarca, donde se logró obtener gran cantidad de información teórica, así como experiencias prácticas metodológicas en diseño y planificación.

Entre la bibliografía revisada se destaca la discusión desarrollada por Tim Richardson y S. Connelly (2005) en relación con el debate principal vinculado directamente con la contradicción del consenso, la lucha del poder y la legitimidad de la participación en procesos de participación y diseño. Siendo el entorno urbano el escenario para la participación, las posturas de Richardson y Connelly (2005) problematizan el diseño desde la perspectiva democrática de la participación.

En relación con las bases teóricas y metodológicas del diseño participativo, son fundamentales, en especial, las posturas y métodos del arquitecto Henry Sanoff (2003); asimismo los principios y prácticas expuestos en las obras de Finn Kensing (2003) en donde se define una serie de pasos y recomendaciones para la realización de la metodología de los talleres del futuro.

En el contexto costarricense, las investigaciones académicas, dentro del campo de la Arquitectura y Urbanismo, en pocas ocasiones se enfocan en el análisis y la renovación del espacio público, desde una perspectiva participativa, inclusiva y sostenible; sin embargo cabe destacar las siguientes tres tesis de maestría en diseño urbano de la Universidad de Costa Rica:

Por un lado, Saborío (2008) hace referencia a la importancia de la participación comunitaria en el diseño e implementación de espacios públicos abiertos. En referencia al tema de la responsabilidad, enfatiza la importancia del rol protagónico en los y las habitantes de la comunidad, en donde la participación en la construcción del entorno se convierte en un factor decisivo para la sostenibilidad, en la planificación, el diseño, la inversión y el mantenimiento, de los espacios públicos, ya que *“en varios asentamientos, que cuando no hay participación directa de la comunidad no hay identificación ni apropiación del*

entorno y por lo tanto tienden a descuidarse los espacios públicos” (SABORIO, 2008).

Particularmente, destaca Aguilar (2004) la importancia de la capacitación en materia de planificación participativa y sostenibilidad barrial hacia una renovación urbana; asimismo propone que el taller de participación comunitaria *“puede considerarse como una primera etapa en el desarrollo de mecanismos que fomenten la incursión y trabajo de la comunidad en la solución de sus propios problemas”* (AGUILAR, p. 185). De manera que presenta entre sus logros la consolidación de un grupo organizado del barrio; además del aumento de participantes, inclusión de nuevas temáticas en la organización comunitaria, el contacto con autoridades municipales y gubernamentales para darle seguimiento a los problemas detectados y propuestas formuladas durante el proceso participativo (2004, pp. 185-186).

Recientemente y bajo este mismo enfoque participativo, Víquez (2006) estudia la problemática del entorno urbano dando una relevancia especial al análisis del mismo desde la perspectiva adolescente. La importancia que se da a la metodología cualitativa en dicha investigación, y, sobre todo, el énfasis puesto en el análisis de las actitudes y percepciones de los adolescentes que les genera el contexto urbano josefino con el que mantienen un contacto diario es el resultado de mayor pertinencia de ello.

Víquez (2006) utiliza el enfoque cualitativo, mediante representaciones gráficas y verbales desarrollados en talleres participativos, para determinar las percepciones imaginarias, emotivas y experienciales de los adolescentes acerca del contexto. A partir de los resultados obtenidos de los mapas de San José realizados por los y las estudiantes, concluye la autora que la construcción del entorno está limitada muchas veces al contexto inmediato del centro educativo. Este dato es importante pues determina la delimitación física como un factor a tomar en cuenta en la formulación de procesos participativos con adolescentes.

Asimismo, valida la percepción como herramienta de análisis e identifica diferentes planos de percepción o lectura del espacio público por parte de los adolescentes: la relación con los bordes (lo que rodea al espacio público), la apariencia urbana (descripción de la experiencia visual y los significados), la utilización del espacio (identificación de las actividades que se realizan en ellos) y la percepción de la experiencia (emociones y actitudes). Finalmente, los resultados muestran una actitud negativa hacia la ciudad, en donde los espacios preferidos por los y las adolescentes surgen en contraposición a la imagen negativa de deterioro, contaminación e inseguridad percibida en la ciudad. Éstos se dividen en tres categorías: espacios con naturaleza, centros comerciales –especialmente el Mall – y los espacios públicos urbanos como los parques y las plazas.

Este trabajo pretende completar el proceso investigativo formulado por Víquez (2006). Mientras Víquez (2006) desarrolló una metodología de diagnóstico en donde participan los adolescentes a modo de informantes, esta investigación pretende desarrollar un proceso de participación protagónica desde la corriente de constructivismo pedagógico, específicamente bajo el enfoque de aprendizaje significativo planteado por David Ausubel (1983), y utilizando la metodología del “taller de visión” de Robert Junk (KENSING, 2003), donde la participación de los habitantes se da desde el diagnóstico, pasando por la formulación de soluciones y finalmente en la implementación y construcción de las propuestas formuladas.

Otro de los autores en los que se basa esta investigación es la chilena Dina Krauskopf, donde sus estudios (KRAUSKOPF, 1994a, 1998b) sirven de plataforma para fundamentar la importancia y los alcances de la participación juvenil en el desarrollo personal y social de los adolescentes.

Por otro lado, se realizó una revisión de la legislación nacional en materia de planificación, en donde particularmente se señala en el Reglamento de

Fraccionamientos y Urbanización que las áreas verdes deberán “*destinarse prioritariamente a juegos infantiles y parque*” (Sección III.3.6.2.1. ASAMBLEA LEGISLATIVA, 1968) y comprender como mínimo 1/3 del área pública total (vías públicas, parques y facilidades comunales). Al respecto de los juegos infantiles se establecen 10m² por cada vivienda o lote de la urbanización, los cuales pueden destinarse para el espacio de recreación y el deporte de niños de 3 a 13 años en donde se observa claramente que las necesidades o intereses de los adolescentes aparecen excluidas en las asignaciones de metros cuadrados de las áreas verdes.

2.5 Delimitación y caracterización del área de estudio

A) Ubicación

Las coordenadas geográficas medias del cantón de Moravia están dadas por 10°00'46" latitud norte, 84°01'20" longitud oeste. Limita al este y norte con el cantón de Coronado, al oeste con los cantones de Tibás, San Isidro y Santo Domingo, y al sur con el cantón de Goicoechea. Moravia aparece como el cantón número catorce de la provincia de San José, con tres distritos (San Vicente, Trinidad y San Jerónimo). El estudio se realizó en el distrito central San Vicente del cantón de Moravia (ver diagrama 2.2) Más específicamente en los espacios públicos localizados en las inmediaciones del Liceo de Moravia, ubicado al norte del Parque de San Vicente, en la Ave. 71, calles 67 y 71.

B) Características socio-económicas

En el distrito de San Vicente residen más de la mitad de los y las habitantes de cantón convirtiéndolo en el distrito de mayor densidad de población del cantón (ver diagrama 2.2)

De acuerdo al plan regulador¹ de Moravia (1998) el Distrito de San Vicente es una ciudad dormitorio, ya que el sector habitacional constituye el 82% de las actividades, mientras que el comercio constituye solamente un 4,27%, un 0,47% de actividad para la recreación y solamente un 0,04% en servicios públicos recreativos. (UMAÑA, 2007) A pesar que “en San Vicente pareciera haber una relación armónica entre la cantidad de viviendas y la dotación de áreas verdes públicas para el espaciamiento de la población” según el plan regulador de Moravia (Citado en UMAÑA, 2007).

En cuanto a las actividades económicas del cantón de Moravia son: servicios, industria, agricultura y ganadería. De acuerdo al plan regulador de Moravia vigente (1998) el distrito de San Vicente se caracteriza por una predominancia de uso residencial, de manera que en el sector norte y este del estadio municipal “L. Pipilo Umaña” se observe una residencial media; y en el sector sur y oeste del estadio, una densidad residencial media-alta. Mientras que en los alrededores del parque central de Moravia domina el uso comercial y público institucional (ver mapa 2.1)

C) Crecimiento urbano del distrito de San Vicente

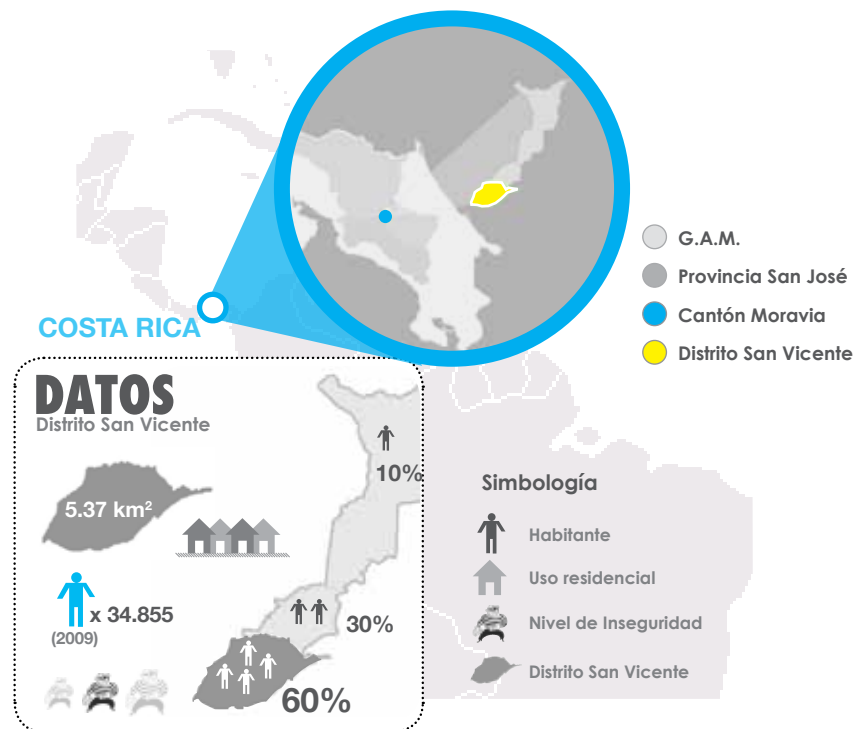
A finales del siglo XIX, el gobierno costarricense buscó atraer inversores extranjeros al país, entre ellos Emile Challé y Hipólito Tournón, quienes se asientan en lo que entonces se conocía como Villa San Vicente y dan continuidad al modelo de monocultivo de café, lo que conlleva a transformar los minifundios en latifundios, situación que se mantiene hasta la década de los años cincuenta. Lo anterior tuvo repercusión en el uso de suelo actual del distrito de San Vicente, Moravia (Calderón, Leon et al., 1994. En BRENES, 1998, p. 44)

A partir de 1906 la expansión urbana de Moravia estuvo limitada por la voluntad de Emile Challé. Sin embargo es en 1952 con la muerte de Emile, que

1 Ver Glosario

DIAGRAMA 2.2

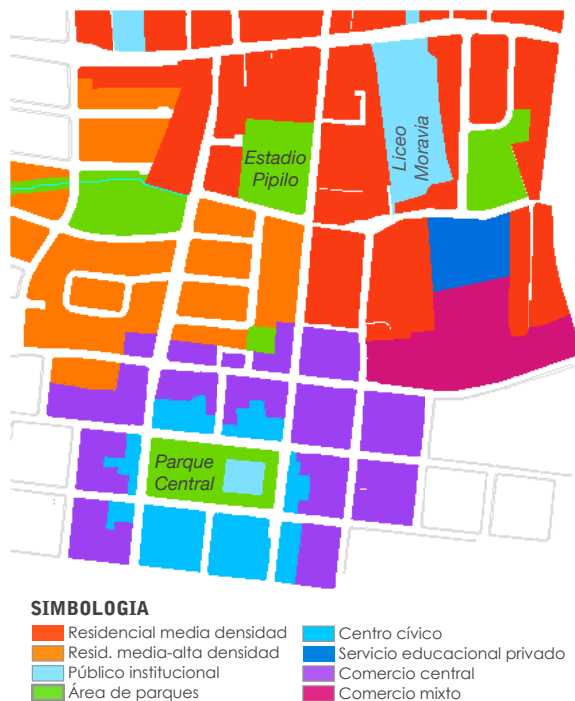
Localización y datos de población total, densidad, seguridad ciudadana, territorio y uso residencial predominante del distrito San Vicente, Moravia (2000/2009)



Fuentes: IX Censo Nacional de Población. 2000. INEC. <http://www.inec.go.cr/> y UNA (2009)

MAPA 2.1

Uso del suelo del centro del distrito de San Vicente del cantón de Moravia según plan regulador vigente (1998)



Fuente: Municipalidad de Moravia. Dpto. de Planificación Urbana.

André Challé, su hijo, comienza la reestructuración en el uso del suelo, donando 5 manzanas de tierra en el distrito de San Vicente para que se construyeran las instalaciones de los colegios Lincoln, Saint Francis, Saint Clare y Sión. Además fracciona los terrenos en lotes grandes para ser urbanizados e incorporar el uso residencial en el cantón (Idem, 1998, p. 46). Asimismo se observa una duplicación de la población en la de los cincuenta, inclusive actualmente continua su crecimiento poblacional (ver mapa 2.2).

D) Cobertura educativa nivel secundaria

Moravia presenta un alto porcentaje en cobertura educativa en el nivel secundaria en la GAM, ubicándose al mismo nivel que los cantones de Montes de Oca, Flores, Santo Domingo y Aserri (Ver Mapa 2.3). El cantón cuenta con 56 Centros Educativos de nivel preescolar, primario y secundario; 34 son privados, 20 públicos y 2 semi-públicos, lo cual se traduce en gran cantidad de personas jóvenes estudiando en el cantón con una necesidad de espacios de socialización, ocio y esparcimiento.

E) (In)seguridad ciudadana

De acuerdo al Índice de seguridad ciudadana por cantón en la Gran Área Metropolitana, como parte de los mapas de diagnóstico de la GAM del Plan Regional y Urbano de la Gran Área Metropolitana elaborado en Julio del 2008, se establecen tres niveles de seguridad ciudadana (ver Mapa 2.4), donde el distrito San Vicente mantiene un nivel intermedio de seguridad, al igual que la mayoría del territorio de la GAM. Sin embargo, limita al norte, oeste, sur y suroeste con un área de bajo nivel de seguridad, que incluye los cantones de Tibás, Montes de Oca y San José. En la Encuesta Nacional de Juventud (2007, p. 78, gráfico 40) la inseguridad ciudadana aparece como el mayor problema del país desde la percepción juvenil

...el incremento más espectacular ha tenido lugar en materia de robos: el 670,8% de las tasas durante todo el período considerado (1985-2003), en

especial hasta el año 2000 (477%); después de esta fecha, el aumento ha sido del 33,6% (RICO, 2006).

F) Los espacios públicos del distrito de San Vicente

En relación a la situación de los espacios públicos abiertos y al sistema de parques y zonas verdes del distrito de San Vicente comenta Umaña (2007, p. 49) que:

Aunque en este distrito hay una cantidad proporcional de parques y zonas verdes con respecto a las construcciones; las calles, aceras y demás zonas urbanas no cuentan con suficiente vegetación; como consecuencia, cada zona verde se encuentra aislada una de la otra, por lo que el sistema de parques no se puede leer como un conjunto dentro de la trama urbana,

En este sentido, percibimos que existe una desarticulación urbana de los espacios públicos existentes (ver mapa 2.5).

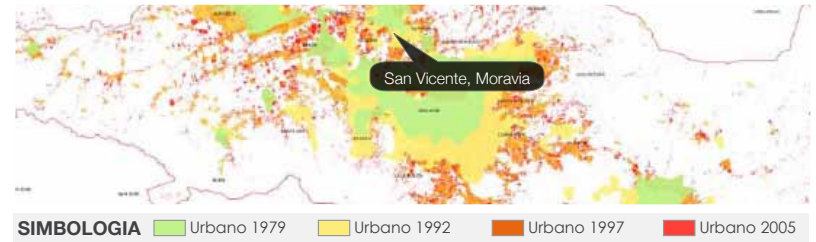
G) Delimitación espacial

La delimitación espacial del área específica de estudio e intervención está definida a partir de la ubicación del Liceo de Moravia y su relación inmediata con los espacios públicos abiertos de mayor interés para los y las participantes (ver mapa 2.5). La selección del espacio público a intervenir será dada por los y las adolescentes durante el proceso participativo.

MAPAS 2.2 y 2.3

Crecimiento urbano (1979-2005) y cobertura educativa (2009) del cantón de Moravia en relación con otros cantones de la GAM

Mapa 2.2 Crecimiento urbano de la GAM (1979-2005)



Fuente: UNA (2009)

Mapa 2.3 Cobertura educación secundaria de los cantones de la GAM (2009)



Fuente: UNA (2009)

MAPAS 2.4 y 2.5

Niveles de seguridad ciudadana en cantones del GAM (2009) y localización de áreas verdes del distrito de San Vicente, Moravia (2007)

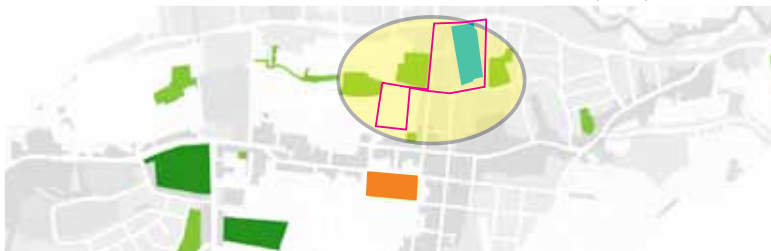
Mapa 2.4 Niveles de seguridad ciudadana en cantones de la GAM (2009)



SIMBOLOGIA ■ Alto nivel seguridad ■ Nivel medio seguridad ■ Nivel bajo seguridad

Fuente: UNA (2009)

Mapa 2.5 Delimitación espacial del área de estudio (2009-2010) en mapa de áreas verdes del distrito de San Vicente, Moravia (2007)



SIMBOLOGIA

■ Área verdes públicas existentes ■ Liceo de Moravia ■ Área de estudio
■ Espacios privados con alta densidad de vegetación ■ Parque central de San Vicente ■ Estrategia de Recorrido por área de intervención

Fuente: Elaboración propia basado en UMAÑA, 2007



capítulo
3

Marco teórico-conceptual

A lo largo de la historia en las ciudades el espacio público abierto ha cumplido la función de motivar el intercambio social, cultural y económico entre sus habitantes. Sin embargo, en la actualidad existen las llamadas ‘ciudades dormitorio’ con características de dependencia comercial, cultural y social. En Costa Rica, éstas comúnmente se encuentran localizadas en la periferia del Gran Área Metropolitana. Tal es el caso del distrito central del cantón de Moravia.

Dentro de este escenario de dependencia, los espacios públicos barriales han pasado a ser espacios secundarios en la vida de los habitantes, muchas veces prescindibles desde la aparición de los grandes centros comerciales. Por supuesto, el impacto se observa en la disminución de la utilización de los espacios públicos abiertos para el encuentro, la recreación y el descanso. Lo anterior encuentra sus causas en la inseguridad ciudadana, la falta de mantenimiento y de restauración, la percepción que aumenta la sensación de inseguridad al convertirse en espacios solitarios, generalmente con equipamiento urbano mínimo o nulo, entre otras.

Como parte de una estrategia en la recuperación del espacio público barrial de las áreas urbanas periféricas del Gran Área Metropolitana, se explora el concepto de renovación urbana integral.

El diseño participativo se analizó desde dos enfoques: como una estrategia hacia el desarrollo humano y como metodología de diseño. La utilización de este enfoque implica un proceso de aprendizaje significativo (Constructivismo Pedagógico) en el participante-habitante; además de realizar una propuesta de diseño integral, coherente y consistente con la visión de sus habitantes.

Se establecen como actores de transformación –y sujetos participantes– a la juventud adolescente, por lo que es necesario conocer el paradigma dentro del cual estará inscrito el enfoque, así como las características específicas de la

juventud urbana¹. La participación activa de los adolescentes en el proceso de análisis, diagnóstico, formulación e implementación de las mejoras en el espacio urbano, proveerá tanto una perspectiva social como grupo invisibilizado, como las diversas visiones individuales. Aspectos como creatividad y participación juvenil serán la plataforma en la formulación del proyecto (ver imagen 3.1)

3.1 Renovación urbana integral

El concepto de renovación urbana integral es explorado desde tres perspectivas. Se parte inicialmente de la definición de la acción de renovar, la cual se define como:

- *Hacer como de nuevo algo, o volverlo a su primer Estado.*
- *Restablecer o reanudar una relación u otra cosa que se había interrumpido.*
- *Sustituir una cosa vieja, o que ya ha servido, por otra nueva de la misma clase.*
- *Dar nueva energía a algo, transformarlo. (RAE, 2001).*

Segundo, desde la normativa costarricense de Planificación Urbana (Ley N° 4240), la renovación del entorno urbano se define como:

El proceso de mejoramiento, dirigido a erradicar las zonas de tugurios y rehabilitar las áreas urbanas en decadencia o en Estado defectuoso; y la conservación de áreas urbanas y la prevención de su deterioro.
(ASAMBLEA LEGISLATIVA, 1968)

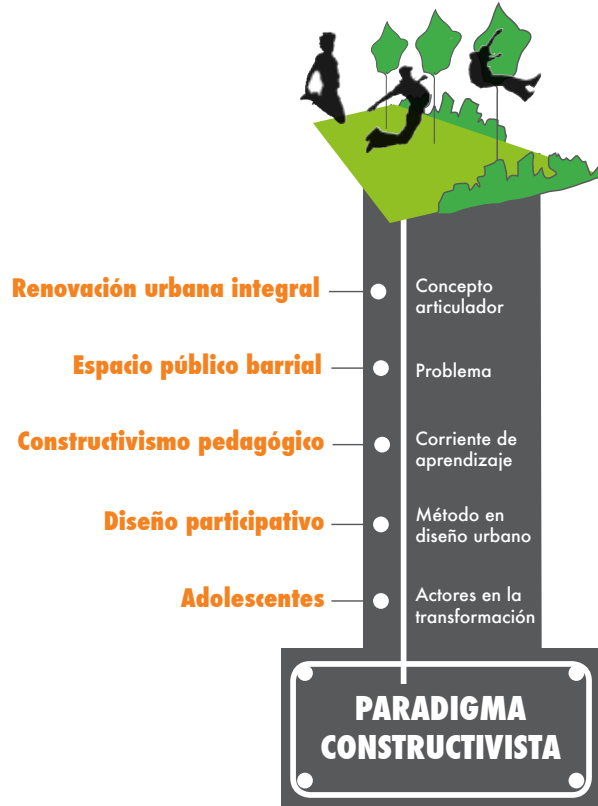
Menciona Aguilar (2004) que la estrategia de renovación urbana “está asociada no sólo al deterioro, sino también a los nuevos requerimientos de uso o densidad de la ciudad y en diferentes escalas desde la global que abarca la totalidad del sistema urbano hasta escalas menores como las de unidades vecinales o barrios”. De manera que un proceso de renovación debe considerar

1

Ver Glosario

DIAGRAMA 3.1

Síntesis de variables de investigación



Fuente: Elaboración propia

CUADRO 3.1

Variables de investigación y conceptos asociados

Renovación urbana integral	Factores físicos Factores de uso Factores del imaginario	
Espacio público barrial	Aproximación Conceptual	<i>Uso-propiedad</i> <i>Dimensiones</i>
	Espacio público barrial	<i>Barrio</i> <i>Habitante</i> <i>Identidad</i> <i>Participación</i> <i>Apropiación</i>
Constructivismo pedagógico	Aprendizaje significativo	
Diseño participativo	Desarrollo humano	<i>Conocimiento</i> <i>Empoderamiento</i>
	Metodología de diseño	<i>Participación</i> <i>Inclusión</i> <i>Apropiación del espacio</i> <i>Lenguaje</i> <i>Consenso</i>
Adolescentes	Paradigmas	<i>Anteriores</i> <i>Juventud ciudadana</i>
	Creatividad Participación	

no sólo el deterioro del tiempo pasado, sino también proyectar las necesidades humanas futuras de sus habitantes.

Y tercero, el enfoque integral de la renovación urbana se puede comprender a partir de la definición dada por la arquitecta paisajista Anne Mette Boye (Entrevista personal, 1 de mayo del 2009), de la firma danesa Metopos, quien menciona que al renovar un lugar se debe trabajar con tres factores (Ver Imagen 3.2):

El primero es el factor físico del lugar, el cual está constituido por materiales, edificios, etc. El segundo es la manera en que se utiliza (quien está usando el espacio y cómo está siendo usado el espacio) y el tercer factor son las historias del lugar (rumores, si es un buen lugar para estar, si es un lugar peligroso, etc). Así cuando se está comenzando a renovar un lugar, se necesita trabajar con estos tres factores, y no solamente con el entorno físico.

En otras palabras, y en relación con el espacio público, la renovación no necesariamente se da –en un inicio- alterando completamente el espacio físico. En cambio la estrategia se enfoca en crear nuevas historias -con intención temporal o permanente- del espacio a renovarse. Por ejemplo una vía es la instalación de pequeñas intervenciones experimentales en el espacio público, de esta manera el proceso de renovación se hace factible, tangible y vivencial, tanto para los y las participantes como para los demás habitantes de la comunidad o ciudad, para valorar su validez antes de cualquier inversión económica.

A partir de las anteriores definiciones se establece una estrategia de acción hacia el cambio y la recuperación del espacio público barrial mediante tres acciones: *transformar, mejorar y adaptar.*

3.2 El espacio público barrial: identidad, participación y apropiación

Señala Enrique Peñalosa que “*si la ciudad es el lugar de encuentro por excelencia, más que cualquier otra cosa, la ciudad es su espacio público peatonal. La cantidad y la calidad del espacio público peatonal determinan la calidad urbanística de una ciudad*” (GEHL, 2006, p. 7) y en consecuencia el tipo de relaciones positivas o negativas entre la población habitantes y el espacio público:

Cuando se rompe la correspondencia biológica entre la ciudad y la vida se acrecientan las patologías del habitante urbano. Al deshumanizarse, la ciudad enferma a su población. Con la pérdida de los ámbitos del encuentro, donde la población se convocaba para estrechar vínculos, se han debilitado la pertenencia comunitaria y el ejercicio de la participación.
(GARCIA, noviembre 2009)

El espacio público según Segovia y Oviedo (2000. Citado en SABORÍO, 2008) se puede comprender a través de tres dimensiones: física, política y social. Primero, la dimensión física desde las calles, plazas, pasajes, parques, pasos peatonales, áreas verdes, áreas abiertas o cerradas (que puedan congregarse personas). Segundo, la dimensión política lo entiende como un espacio para la participación, el encuentro y la expresión² de ideas. Y tercero, la dimensión social desde la capacidad de las personas para organizarse en la implementación de acciones para el bien común, las manifestaciones culturales y la creación de significados.

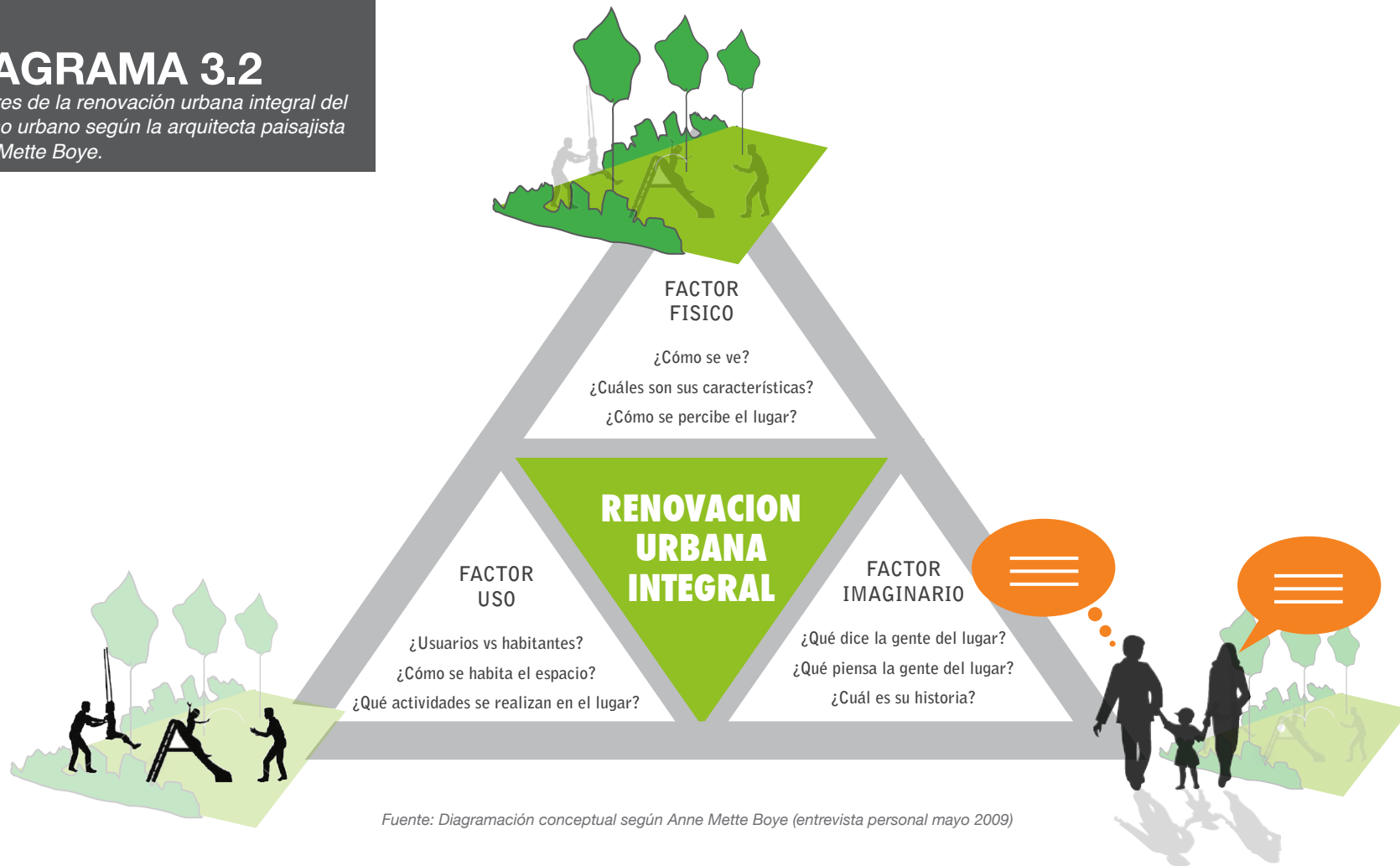
La importancia de comprender las relaciones estos componentes radica en formular estrategias que aumenten las posibilidades para que las personas pasen de ser simplemente usuarios del espacio, a ser habitantes del espacio.

2

Ver Glosario

DIAGRAMA 3.2

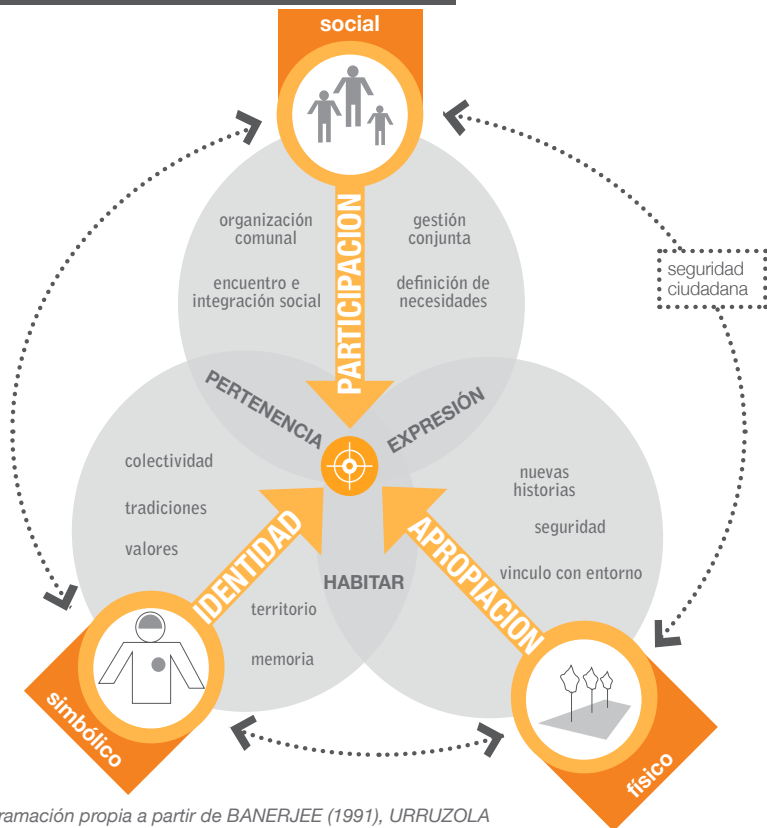
Factores de la renovación urbana integral del entorno urbano según la arquitecta paisajista Anne Mette Boye.



Fuente: Diagramación conceptual según Anne Mette Boye (entrevista personal mayo 2009)

DIAGRAMA 3.3

Relación entre los componentes del espacio público -social, simbólico y físico- a partir de la participación, la identidad y la apropiación.



Los habitantes habitan un territorio determinado y con ello lo conforman. Habitando existen: es su manera de estar en el mundo. Los seres humanos existen como habitantes y por ello necesitan construir. Construyen edificando y construyen cultivando. Transforman al territorio en un lugar: lo humanizan, lo cargan de significados e historias. Lo hacen suyo y lo construyen. Tal es la condición esencial del ser humano como habitante. (URRUZOLA, revisado diciembre, 2009)

En el espacio barrial, la identidad³ y las actividades colectivas se expresan con mayor plenitud que en otras escalas territoriales. Puede afirmarse que sin barrios hay aglomeración, pero no vida colectiva. (GARCIA et al. revisado noviembre 2009) Sin embargo, para potenciar dicha colectividad del barrio deben existir tres condiciones (idem): identidad comunitaria, participación de los habitantes y apropiación del espacio (ver imagen 3.3)

La primera condición es la identidad comunitaria que une a los habitantes de un barrio y hace que se sientan parte de una misma comunidad. Algunos de los factores que refuerzan la identidad son: los afectos recíprocos, el territorio compartido, la historia en común y las actividades colectivas.

Lugares particulares deberían tener una clara identidad perceptual reconocible, memorable, vivida, 'enganchan' la atención y diferenciada de otras ubicaciones. Este es el objetivo base para la percepción. Es un soporte para el sentimiento de pertenencia de un grupo ligado a un lugar, así como la manera de marcar un territorio de comportamiento. (BANERJEE, T.; Southworth, M. (Eds.). 1991. Pág. 517)

La segunda condición es la participación de los habitantes del barrio, que surge desde el sentimiento de pertenencia. Por consiguiente una identidad comunitaria débil tendrá una mala organización y una gestión pobre hacia el mejoramiento de su entorno. La participación es la primera estrategia para la

3 Ver glosario

Fuente: Diagramación propia a partir de BANERJEE (1991), URRUZOLA (diciembre, 2009), SCARMAN (1991) y TREJOS (2006)

programación de los espacios de uso colectivo, ya que a través de ella quedarán claramente establecidas las necesidades y los conflictos de los habitantes.

Quando las personas tienen un sentimiento de ‘pertenencia’ a su barrio, el cual es de ellos por sus propios esfuerzos, entonces se convertirá en un lugar digno para luchar por retener y desarrollar. Las personas cuidarán aquello que han ayudado a crear. (SCARMAN, 1991)

Por último, la apropiación del espacio público urbano sucede un grupo habita el espacio para realizar actividades, cuando se genera un vínculo con el espacio y crean nuevas historias, revitalizando y retroalimentando la historia del lugar (GARCIA et al. revisado noviembre 2009)

Tanto la participación como la apropiación del espacio están directamente relacionados a la seguridad ciudadana, comenta el arquitecto Mario Jáuregui, director del Programa Favela-Bairro en Brasil, ya que la ciudad más usada, más llena de gente, es lo que torna el espacio seguro y no al contrario. Lo que garantiza la seguridad del ciudadano es que este se apropie, que use los lugares no solamente para tránsito, sino para permanecer, para convivir. (TREJOS. En Revista Habitar. 2006)

3.3 Constructivismo pedagógico

Dentro de la corriente del constructivismo pedagógico, se plantea que el aprendizaje individual se logra mediante la experiencia directa con el objeto. Sin embargo, en décadas recientes se incorporan las dimensiones sociales y colaborativas a las teorías del aprendizaje.

En 1983, el neoyorquino David Ausubel, presenta su teoría de aprendizaje significativo que se da cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos. Así, el aprendizaje debe ser situado⁴, razón por

4 Ver Glosario

la cual los procesos participativos no deben ser genéricos, sino por el contrario “deben responder a problemas específicos y lugares específicos” (V. Andrade, entrevista personal, 8 de abril del 2009)

Algunas de las ventajas del aprendizaje significativo son: una retención más duradera de los conocimientos, facilidad para adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriores, el conocimiento se adquiere de forma activo y determina un desarrollo personal del estudiante.

Dentro de este enfoque, los procesos participativos implican un aprendizaje significativo en tanto los habitantes participen de un proceso activo y colaborativo de enseñanza-aprendizaje en la comprensión y resolución de los problemas específicos del espacio público de su comunidad. Dicho conocimiento se desprende de su experiencia perceptual y vivencial cotidiana con el entorno urbano.

Parte del aprendizaje es el refinamiento de la sensibilidad. Por ejemplo, en la etapa de la concientización del problema o situación se impulsa un proceso de sensibilización del entorno y esta sensibilización, de acuerdo a Eisner (2002), se beneficia del conocimiento del contexto en donde reside el problema, así como de la discusión que se realiza con otras personas acerca del tema. Los procesos participativos para desarrollar temas específicos promueven la cooperación y crean una comunidad de aprendizaje temporal.

3.4 Un enfoque participativo en diseño y planificación urbana

En el debate de la planificación se confrontan dos paradigmas polares: el proceso guiado por el experto y el enfoque inclusivo y participativo (ver diagrama 3.4) De acuerdo a Nirenberg (2006) la perspectiva participativa viene a fortalecerse con el cambio de paradigma de la construcción del conocimiento, en donde se comienzan a validar las diferentes fuentes y formas de acceder

DIAGRAMA 3.4

Diferencias metodológicas a partir del mayor o menor grado de participación del habitante



Fuente: Basado en GREENBAUM (1993. En Namioka) y SANOFF (2000)

al mismo: desde la tradición, la experiencia, la intuición y no sólo la prueba o la 'evidencia científica'. Ambas perspectivas se han combinado, sin embargo la participativa, permite una plataforma de igualdad en la valorización de los sujetos con derechos y responsabilidades:

Ciudadanos con saberes complementarios, con derechos y responsabilidades para intervenir en la gestión desde la identificación de los problemas, la determinación de prioridades, la intervención en la formulación y realización de las actividades y en la evaluación de los procesos desarrollados y los resultados e impactos logrados. (NIREMBERG, 2006. p. 42)

Menciona Velázquez (Entrevista realizada por Radio Universidad, UCR, 2009), desde su experiencia en Colombia, que es necesario en Latinoamérica un cambio paradigmático en la planificación para poder avanzar hacia prácticas más democráticas y participativas. Con esto se refiere a confrontar la planificación tradicional con un nuevo paradigma que abandona la democracia del ciudadano abstracto y la representación política como única forma de establecer gobiernos democráticos; y más bien propone la democracia como un modelo "más complejo y dinámico que involucra al usuario".

Menciona además Velázquez (idem) la dificultad de relacionar el tema planificación (racionalidad técnico-científica) con la participación (racionalidad axiológica o de valores). Para lograr la integración de estas dos acciones es necesario que el cambio de paradigma se busque tanto en la planificación como en la participación. Por un lado cambiar el esquema de pensamiento de cómo se entiende la planificación; y por el otro, crear condiciones en la ciudadanía⁵ para comenzar a participar en un escenario que históricamente no ha sido suyo.

Algunas de los factores que dificultan o limitan el desarrollo de procesos participativos en Latinoamérica son: los pocos espacios de diálogo Estado-

5

Ver Glosario

ciudadano, el fetichismo de la norma que cree que con ella se estimulan los procesos sociales, las iniciativas de participación no son generalizadas a nivel nacional, temor a perder el poder o resistencia al cambio, transparencia política que se queda en los discursos, y demasiado énfasis en los procesos y no en los resultados (IDEM, 2009)

3.4.1 Estrategia de desarrollo humano hacia el empoderamiento

Como una alternativa a la visión tradicional de las estrategias de diseño y planificación urbana las *“políticas públicas y los organismos internacionales han legitimado la participación social como una estrategia de desarrollo humano”*. (LAVÍN y Lajera, 2003. p. 12). Dicha participación gira en torno a tres ejes conceptuales claves: desarrollo humano, conocimiento y empoderamiento (ver imagen 3.5)

La participación no debe verse sólo como un medio para conseguir recursos y solucionar problemas. La participación es, por sí misma, una experiencia que genera salud y educación porque promueve relaciones solidarias, afectivamente positivas y nos permite tener un conocimiento más amplio y certero del mundo y de nuestra realidad. En definitiva nos permite ir construyendo entre todos nuevos conocimientos.
(IIDH, 2000. p. 20)

Fundamentado en el paradigma del desarrollo humano, el “conocer” – concepto no limitado solamente a la educación- forma parte fundamental en la satisfacción de las necesidades asociado al concepto de la calidad de vida. Dicha perspectiva del “conocer” resulta imprescindible para mejorar la calidad de vida y satisfacer las necesidades que se despliegan de la experiencia cotidiana de los habitantes con su entorno construido.

La estrategia para ello consiste de un proceso de educación para la participación involucrando a los sujetos en la detección y la solución de

sus necesidades. (Lavín y Lajera, 2003. p 12)

De acuerdo a Nirenberg (2006), un aspecto clave del desarrollo humano es adquirir las siguientes habilidades divididas en tres categorías:

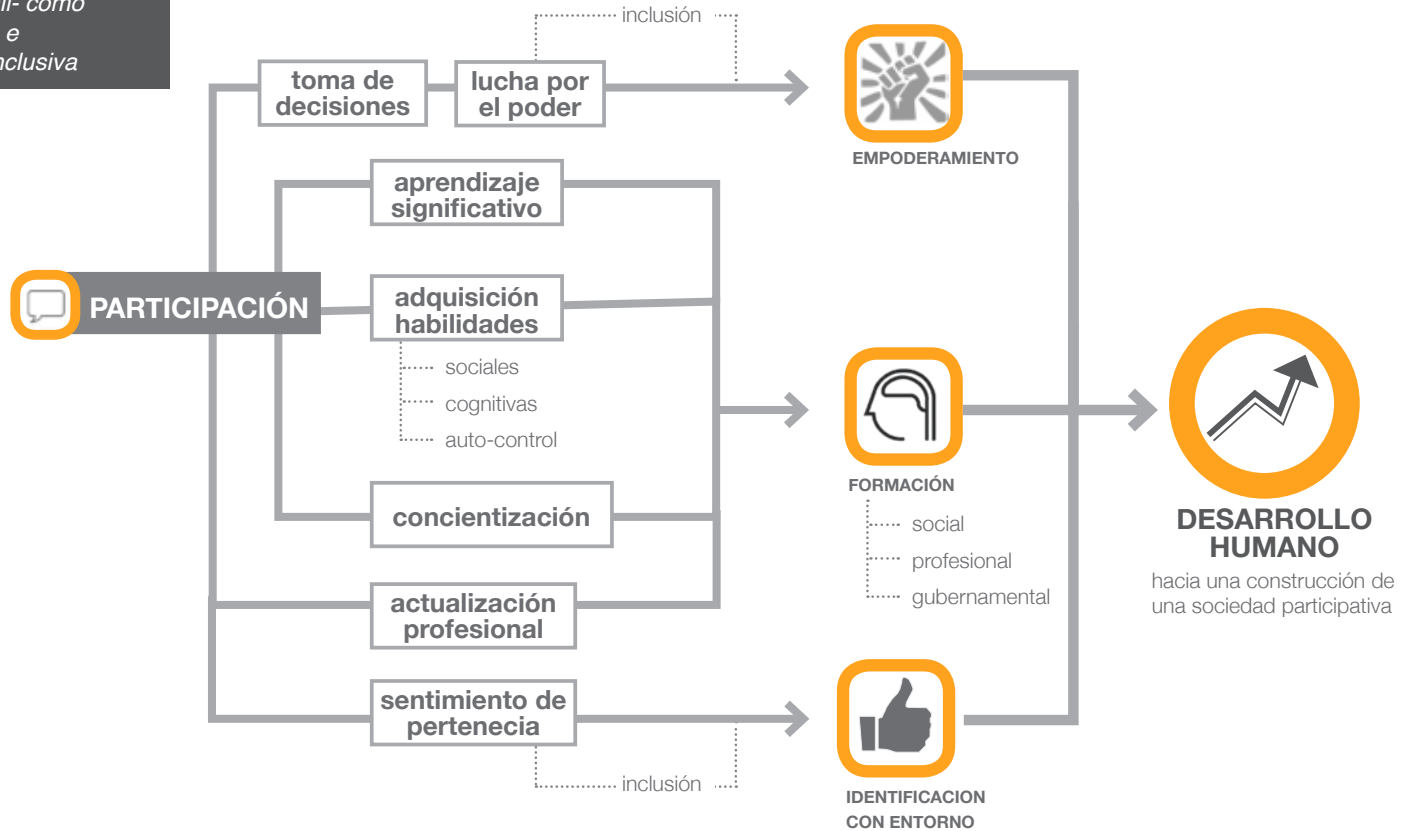
- Habilidades sociales o interpersonales: comunicación, negociación/rechazo, confianza, cooperación y empatía
- Habilidades cognitivas: solución de problemas, toma de decisiones, comprensión de consecuencias, pensamiento crítico y autoevaluación
- Habilidades para enfrentar emociones: control del estrés y los sentimientos, capacidad de auto-control

La democratización de la vida cotidiana, por medio de pequeñas iniciativas de concientización hacia una transformación de la realidad, logrará *“educar a las nuevas generaciones en el respeto mutuo, el desarrollo de las opiniones propias y la búsqueda conjunta de soluciones”* (IIDH, 2000. p. 17), situación favorable para la construcción de una cultura participativa, ya que actualmente, según el Instituto Interamericano de los Derechos Humanos, la población no participa por la ausencia de una plataforma de participación: *“No nos educaron para participar y buscar soluciones conjuntas, [...] siempre estamos esperando que otros decidan por nosotros y nos solucionen el problema”* (IIDH, 2000. p. 16)

En consecuencia es inevitable mencionar las cuestiones de poder relacionadas con la participación ciudadana. Las corrientes actuales promueven la participación del público basándose en el consenso como un deseable, contraponiéndose a la posición que venía desde los años sesenta (TAYLOR, 2003. En RICHARDSON y Connelly, 2005 p. 78) en que *“el conflicto es esencial para el cambio social”* (KENNY, 2002. En idem). Bajo esta posición, el Estado percibe que las acciones de intervención ciudadana en la toma de decisiones podrían generar un problema en el balance del poder entre el Estado

DIAGRAMA 3.5

Participación ciudadana -y juvenil- como estrategia de desarrollo humano e instrumento de transformación inclusiva



Fuente: Diagramación síntesis basada en LAVÍN y Lajera (2003), IIDH (2000), Nirenberg (2006) y Greenbaum (1993)

y los ciudadanos. Por esta razón canaliza la demanda ciudadana por medio de acciones institucionales 'seguras' y menos radicales.

La construcción del consenso debe visualizarse como un enfoque hacia la participación pública, y no solamente como un método. El consenso asume que existe la posibilidad de llegar a un acuerdo y que los participantes desde un inicio reconocen tener un interés común (Healey, 1998. En 2005, p. 95). Sin embargo este no siempre es el caso. Para lograr una visión y metas comunes es necesario desarrollar un proceso de aprendizaje a través del intercambio de información (Margerum And Born, 1995. En idem), superar los malentendidos (Sidaway, 1998. Idem) y la creación de nuevas ideas (Healey, 1998. En idem); para así dejar de lado la agenda propia.

Existen dos enfoques para lograr el consenso, el proceso conflictivo y el no conflictivo (RICHARDSON, T., Connelly, S. 2005). En los procesos conflictivos se incluyen las diferentes posiciones y el consenso se logra por medio de la argumentación, en un proceso racional con relaciones de poder. En los procesos no conflictivos se da un proceso colaborativo que se enfoca en los intereses comunes para construir una visión grupal, trabajando hacia un plan de acción.

En definitiva, la construcción del consenso debe estar enfocada a determinar la visión e intención grupal de las acciones, sin embargo durante este proceso no se deben excluir las necesidades individuales representativas de un grupo social. El debate de la planificación participativa en general y con la juventud, implica desafíos éticos y políticos tanto para los profesionales como para el Estado.

El empoderamiento tiene una estrecha relación con el conocimiento y cuando la variable de la participación entra en juego en procesos de planificación se hace más evidente la lucha por el poder, el tema de la inclusión y la justicia del espacio. La meta es encontrar un balance de poder entre el profesional,

el Estado y la población habitante, ya que *“el paso entre el fomento de la participación y permitir la toma de decisiones se basa en una cuestión de poder”*. (GREENBAUM, 1993, p. 28)

3.4.2 El diseño participativo como un instrumento de transformación inclusiva

Existen varios estilos participativos, entre ellos el estilo productivo-creativo de la participación, en donde se destaca *“la participación directa en el acto creativo, la democratización del proceso de comunicación, la posibilidad de emergencia del pensamiento reflexivo y que este pensamiento constituya prácticas individuales o sociales de transformación”* (Sirvent, 1978. En LAVÍN y Lajera, 2003. p. 25).

El diseño participativo se visualiza como un instrumento para transformar tanto el entorno como las personas que habitan en él (ver cuadro 3.2) Además, es una actitud hacia una fuerza de cambio en la creación y manejo de los entornos humanos. Se basa en el principio que *“el entorno funciona mejor si las personas afectadas por sus cambios están activamente involucradas en la creación y gestión, en lugar de ser tratados como consumidores pasivos”* (SANOFF, 2000)

Los procesos participativos luchan no solamente por incluir el punto de vista de sus habitantes, sino principalmente comprender su realidad para así poder transformarla, en aras de mejorar su calidad de vida a nivel individual y social -comunitario. Los procesos de aprendizaje, en donde participan los habitantes, poseen la fortaleza de despertar en los individuos el poder de la concientización, la reflexión, la negociación, y la formulación de soluciones desde sus experiencias vivenciales.

En planificación y diseño se define un rango de experiencias participativas, por ejemplo Deshler y Sock (1985, Citado en SANOFF, 2000) identifican dos niveles de participación:

CUADRO 3.2

Objetivos, propósitos y beneficios del diseño participativo

Diseño participativo		
Objetivos	Propósitos	Beneficios
<p>Involucrar a las personas en los procesos de diseño y toma de decisiones con el fin de mejorar los planes.</p> <p>Aumentar la confianza en organizaciones, haciendo más probable la aceptación de las decisiones y planes</p> <p>Promover un sentimiento de comunidad al unir a las personas hacia objetivos comunes.</p>	<p>La participación es intrínsecamente buena.</p> <p>Es un enfoque inclusivo y pluralista que refleja las necesidades y los valores de sus habitantes.</p> <p>Es una fuente de sabiduría e información acerca de las condiciones locales, necesidades y actitudes; y por eso mejora la efectividad en la toma de decisiones.</p> <p>Es un medio para defender los intereses de grupos de individuos ignoradas y dominadas por grandes organizaciones, instituciones y sus burocracias.</p>	<p>Las propuestas se acercan más a resolver tanto las necesidades espaciales como sociales de una comunidad.</p> <p>Promueve la utilización efectiva de los recursos asignados para los proyectos.</p> <p>Los participantes del proceso participativo obtienen una sensación de haber influido en el diseño y en la toma de decisiones.</p> <p>A nivel del profesional, provee información más relevante y actualizada, al utilizar utilizar métodos racionales de toma de decisiones sin afectar el proceso creativo.</p>

Fuente: Basado en SANOFF. 2000 / SANOFF, 1994. p. 179

- Pseudoparticipación caracterizada por:
 - Domesticación – informar, terapia y manipulación
 - Asistencialismo – consulta
- Participación genuina caracterizada por:
 - Cooperación – asociación y delegación del poder
 - Control ciudadano - empoderamiento

Partiendo que el diseño participativo es un enfoque metodológico que cuestiona y reformula los supuestos de la arquitectura y planificación convencional, han aparecido una serie de falsos supuesto en su contra, desvirtuando el método ya sea por ignorancia o por miedo (ver cuadro 3.3)

La transformación no se da solamente en la forma en que se involucran la población habitante de una comunidad, de manera implícita la transformación afecta o determina el rol que tiene el diseñador o planificador en este tipo de procesos, ya que *“para crear entornos más receptivos a las necesidades humanas, hace falta introducir cambios en la práctica tradicional de la arquitectura”* (SANOFF, 2006)

3.4.3 El lenguaje y herramientas para la expresión

Involucrar al usuario en procesos de planificación y diseño urbano tiene como finalidad aumentar la probabilidad de lograr una conexión emocional, e identificar las oportunidades para realizar tal conexión, ya que es necesario obtener la mejor información al comienzo del proceso de diseño y planificación.

Mucha de esta información es difícil de obtener simplemente conversando con las personas u observando su comportamiento; y son estas dificultades las que han conducido a la concepción errónea que las personas no saben lo que quieren o que no pueden expresarlo. Gage (2002), en cambio, considera que las

CUADRO 3.3 Cuestionamientos del diseño participativo y contra-argumentos

<i>Falso supuesto</i>	<i>Contra-argumento</i>
<i>No es necesario ya que los usuarios futuros no tienen la experiencia necesaria y muchas veces obstaculizan el proceso.</i>	El argumentar que la comunidad no se involucra en la definición de los problemas porque son ‘muy complejos’, “podría engendrar pasividad política, dependencia e ignorancia” (FORESTER, 1988)
<i>Todos tienen opiniones diferentes, tantas respuestas como personas a quienes se les pregunte o que las personas son tan similares que sus necesidades son indiferenciadas.</i>	Excluir a los usuarios basado en la asunción que las personas son iguales e ignorar estas diferencias usualmente resulta en soluciones totalmente uniformes.
<i>Amenaza el rol del experto profesional.</i>	El conocimiento y la experiencia del profesional es diferente a la de los usuarios. Éstos últimos tienen experiencia en identificar los problemas, no necesariamente en solucionarlos. Es un proceso para compartir las experiencias y áreas de conocimiento.
<i>Involucrar a los usuarios consume más tiempo y es más caro.</i>	Este proceso tiene una contribución invaluable hacia cualquier proceso de planificación comunitaria.
<i>Falta de experiencia de los profesionales.</i>	Consultores externos puede facilitar el proceso participativo; así como brindar capacitaciones.
<i>Las personas involucradas no representan la mayoría, solamente ciudadanos con un interés especial. Falta de recursos, habilidades y motivación.</i>	Involucrar a las personas que serán afectadas por las decisiones de diseño y planificación, contactando a instituciones como escuelas, grupos religiosos, individuos y líderes comunitarios
<i>Peligro que la totalidad del proceso muestre que un camello es un caballo diseñado por la comunidad.</i>	Es más probable que las personas acepten una propuesta en donde su propia visión fue considerada.

Fuente: SANOFF. 2000. p. 26-27

personas saben lo que quieren, pero que tal vez no puede expresarlo fácilmente a través de conversaciones y entrevistas.

Con respecto al conocimiento que tienen los participantes antes de iniciar el proceso de diseño participativo, al respecto De Wittgenstein (1953. Citado en EHN, 1993, 68) menciona tres tipos de conocimiento:

- *Conocimiento Proposicional*: cuando conoces algo y puedes describir lo que sabe con palabras; también es un tipo de conocimiento del cual no tienes ni la experiencia práctica ni comprensión teórica.
- *Comprensión Práctica*: para poder mostrar sus habilidades o conocimientos tienen que demostrarlo [por medio de la acción]
- *Conocimiento Sensorial*: por familiaridad con casos anteriores de cómo algo huele, suena, siente, etc.

En un proceso participativo se debe tener cuidado que el lenguaje, los ejercicios y las herramientas a utilizar por el o la facilitador(a), no resulten muy complejos, ya que puede conducir al rechazo o al falso entendimiento por parte de la persona participante desembocando en resoluciones no concluyentes o ambiguas.

La función de las herramientas debe ser facilitar la expresión, la comunicación y la creatividad. De manera que *“las barreras entre los especialistas técnicos y las personas que utilizan [el espacio] necesitan romperse para construir una comunicación efectiva durante el proceso de diseño”* (GREENBAUM, 1993, p.27)

Mediante la utilización de artefactos de diseño como modelos o maquetas se puede evocar el pasado, representar el presente o funcionar como catalizador

de la creatividad para posibilidades futuras. Es el papel de los profesionales en diseño sugerir a las y los futuros habitantes del espacio diseñado de tal manera que puedan experimentar e imaginar lo que significaría en su vida individual y social, mediante “disparadores de la imaginación en lugar de imágenes de espejo de la realidad” (EHN, 1993, 67).

Los ejercicios pueden ser diseñados para expresar aspectos cognitivos, emocionales, de aspiraciones y de procedimiento. Los ejercicios emocionales tienden a preguntarle a las personas que describan una experiencia y que utilice palabras que describan emociones: seguro, relajado, tímido. Las imágenes son utilizadas, en este caso, para expresar emoción o elementos que tienden a motivar esas emociones. Mientras que los ejercicios de procedimiento, proponen al participante que describa el espacio actual o al que aspiran.

En resumidas cuentas, un proceso de diseño participativo es un proceso para socializar, aprender, reflexionar y crear. Como bien señala Allport (1978. En (KRAUSKOPF, 1997. p. 203) *“la enseñanza no trata de dar soluciones sino de crear situaciones en donde el estudiante descubra el potencial del conocimiento adquirido”*.

3.5 Adolescencia

3.5.1 Paradigmas de la adolescencia

Para abordar la temática del adolescente, se toman como referencia las conclusiones de la Conferencia Internacional sobre Población y Desarrollo (DIPD), celebrada en el Cairo, Egipto en 1994.

Esta investigación se fundamenta en el enfoque de los derechos, de construcción de ciudadanía y *“empoderamiento”* de la juventud. El Paradigma Avanzado de la Juventud, como lo denomina Krauskopf, se basa en la visibilización

del adolescente, de manera que defiende sus derechos fundamentales y los perfila como “actores estratégicos del desarrollo con capacidades y derechos para intervenir protagónicamente en su presente, construir democrática y participativamente su calidad de vida y aportar al desarrollo colectivo” (KRAUSKOPF, 1994)

Los anteriores paradigmas definen la adolescencia como un periodo preparatorio (tradicional) o como un proceso transicional entre una etapa de niñez a una de adultez (transicional). Como consecuencia se generó una visión fragmentada y una ausencia pasiva de las personas adolescentes.

La adopción del nuevo paradigma no anula la visión de los dos anteriormente mencionados, sino que al contrario la complementa. La diferencia del nuevo paradigma con los anteriores viene determinada por tres aspectos fundamentales:

1. La orientación ciudadana del adolescente.
2. La salud en la adolescencia como parte del desarrollo.
3. Estrategias integrales y participativas de las políticas de juventud.

Según Krauskopf, el nuevo paradigma ‘propone una organización horizontal, y la construcción de redes vinculantes y flexibles, promoviendo el cambio social a través del individuo. Además menciona la importancia del respeto a la diversidad y las individualidades, alejándose del colectivo masificado.

3.5.2 Principales características de la juventud urbana

Los y las adolescentes...tienen necesidades objetivas y subjetivas específicas determinadas por su edad... detrás de su actitud contestataria existe una búsqueda de sentidos que va más allá del modelo que el mundo adulto les ofrece, una búsqueda que persigue el valor de lo social en la

relación de sí mismos y con el entorno, más allá de los valores del mercado: por encima de la producción y de la reproducción está la relación con los amigos y los pares, los afectos, el amor, el placer, el juego, la música, el teatro, los deportes, la cultura en su sentido más amplio. (UNICEF, 2001).

Los y las jóvenes en contextos urbanos desarrollan un sentido de sí mismos y de identidad a partir de sus entornos. Estos entornos ofrecen habitualmente mucha mayor diversidad social, cultural y étnica que los ambientes rurales. La gran proximidad y las frecuentes interacciones de los jóvenes en áreas urbanas facilitan la creación, adaptación y diseminación de una cultura juvenil urbana. [...] las interacciones con el entorno urbano pueden tener un impacto intenso en la socialización de los jóvenes, exponiéndolos a una multitud de influencias a medida que se desarrollan, experimentan, cuestionan y asumen roles en sus sociedades (UNFPA, 2009).

Las identidades colectivas de la juventud urbana son modeladas por –y expresadas a través de– la música, el baile, la moda, el arte y otras formas culturales. En la cultura juvenil se reflejan ciertas conductas de riesgo especialmente prevalentes entre los jóvenes varones urbanos, como el contacto con alcohol, drogas y violencia. (2009)

La comprensión cultural de los jóvenes, sus necesidades y valores tiene un impacto importante en el capital social de los vecindarios y comunidades urbanas. Los espacios públicos específicamente juveniles deberán alentar la integración social con otros sectores de la comunidad y promover el reconocimiento y valoración de la cultura juvenil. (Malone, 2002. Citado en UNFPA, 2009)

Durante el periodo de la adolescencia, el desarrollo de la identidad establece la base de la interacción con la sociedad. Actualmente, existen muy pocos espacios diseñados para y mucho menos por adolescentes, lo que conlleva a bajos de niveles de identificación, territorialidad y libertad de apropiación del espacio. Los escenarios urbanos preferidos para la utilización del tiempo libre y

ocio se han limitado a los centros comerciales y el ‘mall’.

3.5.3 Adolescencia y participación

Las razones más relevantes para involucrar a los y las adolescentes en procesos participativos de planificación urbana y diseño del espacio público de su propia comunidad, entendido como un proyecto social, son tres según Nirenberg (2006): las axiológicas (valores), las epistemológicas (conocimiento válido) y las pragmáticas (transformación en la percepción).

Las primeras se refieren al derecho a la participación en la toma de decisiones que desean construir, además de promover relaciones sociales más democráticas: “...una participación juvenil orientada –hacia el desarrollo de la ciudadanía – [que promueva] una serie de valores democráticos, solidarios y de transparencia, [lo cual] facilita el empoderamiento y el desarrollo de capital social”. (NIREMBERG. 2006. p. 124)

Las razones epistemológicas se refieren a la valorización de los conocimientos cualitativos e intuitivos del adolescente obtenidos a través de la experiencia diaria con el entorno. Entre ellos podemos mencionar sus intereses, preferencias y percepción de la problemática.

Y tercero, desde la perspectiva pragmática, mediante la participación la “viabilidad y efectividad de las intervenciones es mayor si las personas participan desde el principio y en todas las etapas de la participación de un proyecto o programa” (NIREMBERG. 2006) El poder de la transformación desde el cambio mental del individuo y la acción grupal efectiva.

Según Sanoff (2000) la participación juvenil en la planificación comunitaria realza el rol de la juventud en la sociedad al proveer oportunidades para ser socialmente productivos. Las personas jóvenes deben participar como socios en igualdad de oportunidades en la toma de decisiones acerca de su futuro urbano.

Otro aspecto que destaca Sanoff (2000) es que la participación en proyectos de carácter urbano, en especial de los espacios públicos, genera en la juventud un sentimiento de pertenencia. Este sentimiento de pertenencia refuerza la conexión hacia su comunidad en términos de identidad, el respeto y orgullo hacia su entorno y promueve un proceso de reflexión.

De acuerdo al Instituto Interamericano de Derechos Humanos (IIDH), para lograr la participación juvenil es necesario considerar los siguientes factores:

- Su actividad primordial es estudiar, trabajar o ambas, éstos no deben ser interferidos.
- La estimulación por medio de reconocimientos.
- Los temas deben ser atractivos y de acuerdo a los gustos e intereses de los y las jóvenes.
- La limitación de tiempo para participar de los y las jóvenes que trabajan, a diferencia de los que solamente estudian.
- No creen en las promesas del Estado. Es importante para ellos que los problemas y alternativas sean a nivel comunitario y en beneficio a la misma.
- La reflexión de los problemas y las soluciones deben surgir desde los y las participantes.

Menciona Sanoff (2000) que algunas de las recompensas de la participación juvenil en la planificación comunitaria son: la reducción de la alienación, el desarrollo de habilidades y el empoderamiento. Entre las habilidades que desarrollaría la persona adolescente participante están: aprender la aplicación de resolución de problemas, aprender a analizar y evaluar información, a trabajar en equipo, comprometerse, mejorar sus habilidades comunicativas y desarrollar actitudes y comportamientos del mundo laboral (Schine, 1990. En SANOFF,

2000)

Por último, a partir de la inclusión de los adolescentes del barrio en actividades de planificación y diseño de sus entornos, se pueden obtener una serie de beneficios, entre ellos (FUNDACIÓN BANCO PROVINCIA, 2004):

- *Mejores decisiones*, ya que las personas locales –en este caso los jóvenes -- son invariablemente la mejor fuente de conocimiento y sabiduría acerca de su entorno. Si este conocimiento se aprovechara se tomarían mejores decisiones para su futuro.
- *Construcción del sentido de comunidad*, donde el proceso de trabajar juntos y lograr cosas juntos crea el sentido de comunidad.
- *Empoderamiento*, al estar involucrado en este tipo de procesos construye la confianza, destrezas, capacidades y la habilidad para cooperar; preparándolos para hacer frente a otros retos, tanto individualmente como colectivamente.
- *Educación Profesional*, ya que trabajar en estrecha colaboración con los adolescentes ayuda a los profesionales a obtener un mayor conocimiento acerca de a quienes ayudan. De esta manera se logra las comunidades trabajar de manera más efectiva y producir mejores resultados.
- *Sostenibilidad*, porque las personas se sienten más conectadas con el ambiente que ellos ayudaron a crear. Por consiguiente, ellos lo gestionarán y manejarán mejor, reduciendo la posibilidad de vandalismo, descuido y posterior necesidad de un remplazo costoso.

3.5.4 Adolescencia, cognición y creatividad

Las características cognitivas de los adolescentes y la postura inclusiva de creatividad establecen un marco para formular una estrategia participativa, al indicar los métodos y herramientas más acertadas para promover un aprendizaje significativo durante el proceso.

Durante el desarrollo del ser humano se producen una serie de cambios. A nivel cognitivo (entre los 12 y 18 años de edad) se pueden identificar cambios como el adquirir la capacidad de pensar sistemáticamente acerca de todas las relaciones lógicas implicadas en un problema, son capaces de elaborar un punto de vista propio acerca del mundo, los factores emocionales pueden interferir en el pensamiento más complejo y finalmente cuentan con la habilidad para considerar posibilidades y hechos en la toma de decisiones.

Durante la adolescencia media (14-16 años) se presenta un mayor énfasis en cuestionamientos filosóficos y futuristas en temas como ética, desarrollo de la identidad y metas en el futuro, de manera que durante un proceso participativo-creativo “*es más importante enseñarles a reflexionar, que meramente a aplicar conocimientos*” (KRAUSKOPF . 1997)

Esta investigación se posiciona en la definición de creatividad de Donas (2008) como “*La potencialidad que existe en todos los seres humanos, [...] que debe ser desarrollada y estimulada a lo largo de toda la vida, que permite al ser humano individual o colectivamente generar ‘nuevos productos’ aportando contribuciones al capital cultural personal, grupal y de la humanidad*” (Donas, 2008)

En lo que respecta a la creatividad durante la adolescencia se presentan tres posturas. La primera postura plantea que la adolescencia al ser un período de inconformidad y rebeldía presenta oportunidades para la creatividad ya que “*Los creadores tienen el deseo de revolver las cosas; son inquietos, rebeldes y*

no están satisfechos con el status quo” (Winner. En FLORES. 2006); mientras que la segunda postura establece que *“la imaginación está moderada por las aptitudes que creemos tener para crear”*. (EISNER, 2004. p. 133) La tercera postura propone que los procesos creativos son de gran importancia en el desarrollo del adolescente ciudadano porque la creatividad empuja al individuo a tomar decisiones ya que está vinculada con el sentido crítico.

Partiendo de esta premisa, se deben formular estrategias que despierten la imaginación de los adolescentes para tratar de romper el paradigma tradicional de la creatividad y enfatizar la postura de Yentzen (2004) *“que el acto de desarrollar un pensamiento personal, basado en una confrontación de la información que recibimos con nuestro propio raciocinio y experiencias es un acto de creatividad”*.

A pesar de la postura que plantea Rice (2000) que los adolescentes *“son menos creativos –a nivel individual–, a pesar de tener mayor potencial que antes, debido a las presiones sobre ellos –por parte de sus iguales y de la sociedad en general– para conformarse”* se considera que mediante dinámicas y herramientas que permitan rescatar la individualidad creativa bajo una visión basada en el respeto de la diversidad, despertaría el potencial creativo adormilado, tanto individual como grupal. Por esta razón se sugiere que los procesos participativos de planificación y diseño pueden ser un espacio para la expresión de la creatividad individual y grupal de las personas adolescentes.

La limitación de la creatividad en el adolescente generalmente está asociada a la transferencia de conocimiento por imitación que se da tanto en el hogar como en la escuela, en otras palabras *“formar desde el concepto de una forma de hacer las cosas, en vez de constituir un proceso de descubrimiento”* (YENTZEN. 2004).

Finalmente, la creatividad durante un proceso participativo está afectada por el ambiente creado, en conjunto con dinámicas y herramientas que faciliten

la expresión de inquietudes e ideas de los participantes. En relación con las herramientas para la creatividad utilizadas en procesos con adolescentes, éstas pueden estar íntimamente relacionadas con el juego (VÍQUEZ, 2006).



capítulo

4

Antecedentes contextuales

En este capítulo se procura, de manera muy sucinta, presentar el escenario contextual en que surge el diseño participativo, específicamente bajo el modelo escandinavo. Asimismo, dentro del contexto costarricense se presentan las tendencias participativas dentro de la trayectoria histórica (1968-2010) de la planificación urbana que inciden en la problemática del espacio público abierto; así como la agenda política nacional en material de participación y empoderamiento de la juventud.

4.1 Historia del diseño y la planificación participativa

Históricamente, el diseño participativo ha estado íntimamente ligado con dos aspectos, el político y el técnico. El diseño participativo inició en un contexto político explícito, como parte del movimiento democrático laboral escandinavo. Los primeros trabajos aparecen como experimentos conducidos por investigadores universitarios en alianza con la mano de obra organizada. En los trabajos posteriores sin dejar de lado la motivación democrática, comienza a observarse el potencial para resolver problemas de diseño reales, transformando la ‘simetría de ignorancia’ (incomprensión mutua entre diseñadores y personas) en una ‘simetría de conocimiento’ a través de procesos participativos y de aprendizaje (Fowles, 2000. Citado en MULLER, 2002)

Según el campo de estudio, el diseño participativo tiene varios “orígenes”. El movimiento en el campo de la arquitectura y la planificación tuvo su inicio en la década de los sesentas y setentas. En ese período Estados Unidos, Gran Bretaña y los países escandinavos, se caracterizaron por una época de revolución social: un movimiento hacia la liberación, el cuestionamiento de la autoridad y el gobierno, y la demanda por derechos de las mujeres, los homosexuales y las minorías. A continuación la experiencia personal vivida por la arquitecta danesa Gitte Marling (Entrevista personal, 25 de mayo del 2009):

...en los sesenta hubo una enorme ruptura cultural y política de Dinamarca. Tenía que ver con la forma de producción del viejo mundo y como el país estaba organizado: las mujeres iban al hogar y cuidaban a los hijos. Luego viene una segunda ola de industrialización en el país; entonces la gente joven, yo incluida, fuimos al colegio y a la universidad, nos educamos. Y por supuesto, ya no podíamos volver a las viejas estructuras, así que luchamos por el derecho a la educación de las mujeres, luchamos por guarderías, luchamos por influencia en la universidad y todo tipo de cosas. Pero en planificación urbana en Dinamarca, también estaban luchando por una forma más democrática de planificación. Esto mismo sucedía en Gran Bretaña, que tiene una vieja tradición en planificación urbana desde los años sesenta. De esta manera comenzó, y las reglas de la planificación fueron cambiadas y la participación se convirtió en parte de todo el proceso de planificación (G. Marling)

Mientras que en sus orígenes, el diseño participativo se centró principalmente en el campo del desarrollo de sistemas de información (TIC’s), obteniendo su fortaleza política de la asociación con los movimientos sindicales. Con el paso del tiempo se ha debilitado su motivación política, dentro del contexto actual de globalización y neoliberalismo donde imperan las motivaciones económicas.

Específicamente la planificación aparece después de la Segunda Guerra Mundial, y predomina desde mediados de los 60 hasta comienzos de los 80. Durante este periodo, el planificador era el experto y el responsable de definir el problema y las soluciones financiadas por el Estado. Se trataba de una visión tecnocrática, autoritaria, centralista, estática y normativa (Robirosa, Cardarelli y Lapalma, 1990. En NIREMBERG, 2006. p. 40).

En la década de los setentas, aparecen fuertes críticas hacia esta visión, sustentadas en la complejidad fluctuante del contexto, y la necesidad de combinar la lógica técnica con la lógica política (Matus, 1972. En NIREMBERG, 2006. p. 41). A raíz de esto se incorporan cuatro conceptos: estrategia, contexto,

visión y flexibilidad: estrategia para seleccionar posibles escenarios alternativos, contextualización de la situación, desarrollo de una visión conjunta entre quienes realizan el plan y quienes lo ejecutan; y construir la viabilidad del plan o programa basado en la flexibilidad durante la formulación y la implementación

Luego, a partir de la fluctuación y el cambio que ocurre en los escenarios sociales, confluyen una variedad de actores con intereses distintos, lo cual conduce a realidades conflictivas y cambiantes. Ya no solamente se acepta una única realidad, sino que comienza a resaltarse la relevancia de considerar a los otros en los procesos de planificación.

4.2 Participación ciudadana y planificación urbana en Costa Rica (1968-actualidad)

Con el fin de determinar la perspectiva y tradición bajo la cual se ha comprendido e implementado el aspecto de la participación ciudadana en la planificación urbana en nuestro país, se presenta un resumen de su trayectoria histórica, a partir de la división en tres etapas del sociólogo Juan Carlos Retana (2000) (Ver cuadro 4.1). Al igual que Retana, se pretende mostrar las contradicciones, alcances y limitaciones de la planificación urbana centralizada.

En síntesis, se extrae de la trayectoria costarricense presentada, una fluctuación en el manejo de las estrategias de planificación urbana, hasta poder anticipar una tendencia hacia la desaparición. Además de una débil e incongruente intervención estatal conduciendo a la privatización de los estudios y finalmente una tendencia histórica a no contemplar al habitante como un factor decisivo y activo en la planificación. La institucionalización y el desinterés por el factor social —enfocado únicamente desde una política de vivienda -- en la planificación urbana ha mantenido una visión tecnócrata, económica y geográfica en las estrategias urbanísticas del territorio nacional.

Además de la debilidad e ineficiencia de las estructuras estatales “desde

CUADRO 4.1

Trayectoria histórica de la planificación urbana en Costa Rica (1968-2001)

1968	LEY DE PLANIFICACIÓN URBANA 4240
I ETAPA	<p><i>Modelo Indicativo-Regular con una visión unilateral de la realidad urbana: el experto</i></p> <p><i>Orientación hacia el crecimiento urbano</i></p> <p><i>Se establecen normativas municipales</i></p> <p><i>Multidisciplinareidad incipiente</i></p>
1983	PLAN G.A.M 83
II ETAPA	<p><i>Inconsistencia en planes reguladores</i></p> <p><i>Trámites y permisos saturan al INVU</i></p> <p><i>Crecimiento desigual entre vivienda y comercio genera colapso en cantones</i></p> <p><i>Debilitamiento del Modelo Indicativo-Regular al no contemplar intereses políticos y económicos</i></p>
1990	FIN ADMINISTRACIÓN ARIAS SÁNCHEZ
III ETAPA	<p><i>Trámites y permisos</i></p> <p><i>Ausencia de políticas urbanas y ordenamiento territorial</i></p> <p><i>Insuficiencia de las estructuras estatales</i></p> <p><i>Surgen alternativas y consultorías privadas</i></p> <p><i>Organismos internacionales (B.M., Agenda XXI, ONU) promueven la descentralización</i></p>
2001	INICIA PROCESO PRUGAM 2008-2030

Fuente: Elaboración propia basada en información de Retana (2000)

el punto de vista material, técnico, financiero, para atender las necesidades propias del ordenamiento territorial" (RETANA. 2000), se suma una escasa o nula participación ciudadana, En contraposición al enfoque marcado desde la creación de la Ley de Planificación Urbana No. 4240 y a partir de la nueva corriente del urbanismo desde la sociología se desprende una fuerte crítica hacia la visión tecnócrata de la planificación, por ser antidemocrática, desigual e incongruente con la realidad social en que se inscribe.

La planificación urbana costarricense actual responde a las directrices del Neoliberalismo y la Globalización, siguiendo la lógica capitalista y representando a la minoría en el poder. En respuesta a esta corriente urbanística, se observa un aumento en el nivel de organización de las comunidades (MESEN, 2009). Contrario a los intereses de la privatización y las acciones de corto plazo, se debe desarrollar un urbanismo donde *"el espacio y la existencia misma se [construya] socialmente"* mediante la participación (2009)

"Hoy las ciudades cambian, se constituyen y se transforman no a la voluntad de las comunidades y ciudadanos que conviven en ella, sino bajo los parámetros e imposiciones de los intereses económicos que se disfrazan de políticas de desarrollo, que son contradictorias y dañinas para la ciudadanía" (2009)

En el Plan Nacional de Desarrollo Urbano 1998-2002 (PNDU) del Ministerio de Planificación Nacional y Política Económica (MIDEPLAN) se comienza a hablar de participación comunal en temas ambientales. Pero es hasta el año 2001, con la formulación del Plan Regional Urbano de la Gran Área Metropolitana de Costa Rica PRUGAM 2008-2030 que se incorpora la participación ciudadana en la formulación de un nuevo modelo desarrollo urbano de la GAM como una herramienta para la descentralización, la información y el empoderamiento de la ciudadanía.

Dado que el país carecía de la implementación de un concepto integral

de administración de los asentamientos humanos surge la necesidad de un Plan Nacional de Desarrollo Urbano (PNDU). Este plan se diferencia de los anteriores porque establece un marco conceptual y un modelo de desarrollo con visión a mediano y largo plazo. Dicho marco conceptual está conformado por tres ejes: desarrollo urbanístico sostenible, descentralización y participación. De esta manera el modelo de desarrollo urbano se fundamenta *"en el concepto de la ciudad humana, como lugar de encuentro, de concertación y de integración"*.

La visión y modelo urbano del PRUGAM 2008-2030 persigue transformar a las ciudades y sus entornos en *"lugares de clara convivencia humana, en otras palabras, ciudades para la gente"*. Mediante procesos de consulta, trabajo y participación, los ciudadanos, técnicos, representantes de instituciones gubernamentales y universidades, están presentes en las diferentes fases del proceso. El plan se enfoca en tres áreas específicas: infraestructura y conectividad, recuperación del espacio público de encuentro y protección ambiental.

Cabe destacar que durante los talleres, en referencia a las políticas de participación ciudadana y el principio de gobernabilidad, se detectó el siguiente problema (CNPU, 2008): *"Ausencia de instancias de participación real que permitan a los ciudadanos involucrarse y responsabilizarse del desarrollo urbano en los diferentes niveles que les corresponde actuar"*; y como estrategia se propuso *"Implementar mecanismos municipales para la asignación de proyectos y la responsabilidad de los barrios en la ejecución de acciones para el bien común, haciendo responsables a las municipalidades, organizaciones comunales y ONG's"* (2008)

Dentro de los lineamientos de participación ciudadana del PRUGAM se pretende establecer como primer nivel la información a los ciudadanos, para comenzar a abrir las vías de la participación. Además en coherencia con ciudades autosuficientes, el plan toma en consideración los cuatro niveles de participación: información, consulta y debate, control social, gestión compartida

y empoderamiento.

La participación y la formación por medio de mecanismos de divulgación, promoción y capacitación pública se establecen como los ejes centrales para la creación de un modelo prospectivo: un modelo flexible y adaptable que integre *“las tendencias existentes de los cantones de la GAM, factores de cambio y características del entorno, detección de los segmentos más importantes, comportamiento de los Actores Sociales, diseño de escenarios probables y finalmente estrategias para lograr un escenario óptimo para la planificación participativa y la formación”* (2008).

4.3 Agenda política nacional de juventud (2007-2010)

Durante la década de los noventa, en varios países de América Latina, Costa Rica incluida, el tema de la participación y los derechos ciudadanos constituyeron el eje de discusión central en las instituciones públicas, lo que condujo a una serie de reformas constitucionales, como la creación de mecanismos de inclusión ciudadana en asuntos de interés público con el fin de orientarse hacia una democracia más “participativa”.

Con respecto al nivel de participación de adolescentes en la transformación y mejoramiento del entorno coincide Murillo (Entrevista personal octubre, 2009) en que es bajo, mas no nulo, porque existen agrupaciones juveniles conformadas por adolescentes de diversas realidades socio-económicas que realizan acciones de mejoramiento en estética y limpieza, por ejemplo los scouts. Menciona Murillo (2009) que a pesar de ser bajo el impacto en el entorno por la pequeña escala de sus intervenciones, estas acciones los hace sentir útiles en el desarrollo de la ciudad y le da sentido a su vida.

En un estudio realizado en Costa Rica acerca de la institucionalidad de

la juventud y el tema de la participación juvenil¹, se determina que: *“En lo que respecta a la participación juvenil, no hay homogenización de criterios. Algunas organizaciones cuentan con adolescentes participando activamente en sus proyectos, especialmente las ONG y las instituciones privadas sin fines de lucro; otras les consultan para tomar decisiones y validar o sugerir metodologías, en tanto otras únicamente apoyan su desarrollo”* (CPJ, 2004). Además afirma que el Plan Nacional de Desarrollo 2002-2006 no contempla políticas explícitas hacia la juventud urbana:

Se podría decir que la mayoría de los servicios para adolescentes y jóvenes se concentran en las urbes, pero no están dirigidos como programas, proyectos o acciones para la juventud urbana, respondiendo a sus particularidades”. [También que] las instituciones públicas no ejecutan programas específicos de afirmación positiva con juventud urbana. (CPJ, 2004).

En el año 2006, se realiza la XIII Conferencia Iberoamericana de Juventud, en la Habana, Cuba, se establece que *“la juventud debe ser considerada por las instituciones públicas como un actor estratégico de desarrollo, capacitado para aportar a la construcción de un presente y un mejor futuro para todos y todas”* (OIJ, 2008).

Con la creación de la Ley General de la Persona Joven N° 8261 en abril del 2007 y la aprobación de la Convención Iberoamericana de los Derechos de la Juventud en Costa Rica en octubre del 2007 se constituye la agenda política nacional e internacional hacia la participación y empoderamiento de la juventud.

La Convención Iberoamericana de Derechos de la Juventud, es *“el*

1 Datos a partir de entrevistas realizadas en el 2004 a 27 instituciones públicas, 8 ONG, 8 organismos internacionales y 10 instituciones privadas.

primer documento internacional que brinda un soporte jurídico a los gobiernos iberoamericanos para el desarrollo de políticas públicas dirigidas a la promoción y el fortalecimiento de las potencialidades de la juventud de la región” (OIJ, 2008), definiendo al joven como un actor decisivo en el desarrollo del país y estableciendo de derechos de los Jóvenes.

En nuestro país, las políticas y programas para la Juventud actualmente promueven y respaldan la visión del Paradigma Avanzado. La Política Pública de la Persona Joven se centra en la visibilización positiva de la adolescencia y en la participación protagónica en procesos de consulta, retroalimentación, negociación y asesoría. A partir de la Ley General de la Persona Joven (No 8261) se crea el Sistema Nacional de Juventudes (SNJ) con el fin de coordinar la ejecución de Políticas Públicas, promover la participación de las personas jóvenes y la Investigación en Juventud; y finalmente proteger los derechos, obligaciones y garantías fundamentales de la Persona Joven.

Conviene conocer de qué manera la realidad costarricense actualmente impulsa o no la participación juvenil. Para establecer un marco reflexivo para la información que sigue a continuación, se presenta la situación expuesta por Johana Arce, coordinadora del Departamento de Investigación del Consejo de la Persona Joven (Entrevista personal, 8 de febrero del 2010) tomando como referencia los factores que según Nirenberg (2006), facilitan u obstruye, por su debilidad o inexistencia, la participación juvenil (Ver Cuadro 4.2).

Los puntos mencionados en el cuadro 4.2 marcan una necesidad de crear un escenario político, social y cultural que legitime una juventud culturalmente participativa, mediante la ejecución de programas participativos dirigidos a empoderar a la juventud habitante de Costa Rica en la toma de decisiones, en general acerca de su realidad urbana y específicamente en la problemática de los espacios públicos abiertos.

El reto que enfrenta el país es materializar las políticas públicas mediante

programas y proyectos la juventud hacia una participación activa y protagónica de la juventud en la toma de decisiones, la formulación de estrategias para el desarrollo humano hacia al empoderamiento de los y las jóvenes habitantes de Costa Rica.

4.4 Conclusiones

Desde sus inicios, tomando como referencia Dinamarca, la participación de los habitantes ha respondido a los intereses políticos, sociales y económicos de la época. Mientras en los años setenta la participación formaba parte de un movimiento hacia la liberación y el empoderamiento ciudadano; en la actualidad está regido bajo una visión y movimiento neoliberal fundamentado en la economía y la eficiencia de procesos que conduzcan a la creación de productos y proyectos exitosos.

A pesar de la debilitación causada por el neoliberalismo, aún se realizan en Dinamarca proyectos arquitectónicos y urbanos que persiguen ese equilibrio entre crear un producto exitoso y desarrollar un proceso de empoderamiento de las personas. Si bien el contexto socio-político influye en la tendencia y visión, ésto no es determinante para la totalidad de los proyectos participativos.

En el caso costarricense, la estrategia de planificación y el desarrollo urbano nacional desde 1968 con la aparición de la Ley 4240 ha tenido como característica constante la débil intervención y organización estatal; así como una nula participación ciudadana. Como consecuencia la planificación urbana se ha comprendido solamente desde el territorio, la economía y la geografía, dejando de lado la comprensión de las relaciones entre los habitantes y el entorno urbano, y las necesidades que de ellas se desprenden.

Sin embargo, si el nuevo modelo de desarrollo (PRUGAM 2008-2030) se llegase a aprobar, la participación comenzará a tomar importancia como un factor determinante en la creación de ciudades costarricenses más humanas y

CUADRO 4.2

Escenario para la participación juvenil en Costa Rica desde la perspectiva de Johana Arce, CPJ (2010)

Factores que facilitan la participación juvenil	Si	No	Situación actual desde la perspectiva de Johana Arce
Comienzo de la participación o protagonismo a edades tempranas		x	<i>Los más notorios son los scouts quienes tienen una cobertura nacional, sin embargo no es abierto a todas las comunidades. Lo que sí se puede generalizar son los centros educativos y los grupos religiosos, sin embargo la participación se da más que todo en jóvenes mayores a quince años.</i>
Existencia de instituciones y entornos [...] que fomenten y apoyen el fortalecimiento de las capacidades y la asunción de responsabilidades por parte de los adolescentes.	x		<i>Actualmente existe el Consejo de la Persona Joven (CPJ) como entidad y a nivel de algunas municipalidades se están abriendo espacios de oficina y atención a la juventud, así como las Casas de la juventud en algunos cantones. Dentro de los grupos adolescentes los espacios de fortalecimiento de la organización juvenil siguen siendo escasos.</i>
Existencia de relaciones democráticas, no jerárquicas, dentro de la familia y las instituciones (especialmente las educativas)		x	<i>En este momento hay un esfuerzo por fortalecer los gobiernos estudiantiles. Es necesario un cambio cultural muy drástico en las relaciones de padres e hijos, por lo que es importante también aprender de experiencias internacionales. Cabe mencionar además el esfuerzo realizado por la Defensoría de los Habitantes por eliminar el castigo físico hacia los hijos.</i>
Concepciones favorables acerca de la participación juvenil en la sociedad, particularmente de los adultos y los medios de comunicación.		x	<i>La situación que hemos tenido con los medios es la victimización y estigmatización de los jóvenes. Está pendiente un proyecto que persigue la visibilización de los jóvenes dentro del enfoque de juventud con las escuelas de periodismo ya que muchos derechos de los jóvenes son violados a causa de malas prácticas de los periodistas y los medios de comunicación.</i>
Valores de honestidad y transparencia (en los vínculos entre adultos y jóvenes)		x	<i>El creciente escenario de corrupción política, deshonestidad y falta de transparencia ha generado un desencanto en la participación de los jóvenes en la política. Para contrarrestar esta situación se motiva a los jóvenes a participar en otros ámbitos, ONG, grupos juveniles, etc.</i>
Existencia de políticas públicas e inversiones que apoyen el bienestar de la adolescencia (cobertura y calidad en educación y salud)	x		<i>En este momento se cuenta con una gran cantidad de ofertas para los jóvenes que tienen entre 12 y 17 años en el marco protector de los colegios, el nexa con la CCSS. Sin embargo, de los 18 años en adelante desaparecen los programas y proyectos.</i>

Fuente: Entrevista personal a Johana Arce, coordinadora del departamento de investigación del CPJ, realizada el 8 de febrero del 2010

concebidas para el encuentro y la interacción social. Este nuevo modelo urbano propuesto buscaría enfatizar la importancia de la información y la formación ciudadana como requisito previo hacia la participación.

De manera que dentro del contexto político-urbano nacional, las propuestas futuras de ciudades deberán cumplir con dos requisitos: el primero, enfatizar la inclusividad, la democratización del espacio y el encuentro dentro de las propuestas; y segundo, estar enfocadas en crear una sociedad más consciente, informada y crítica de sus entornos urbanos. Para crear ciudades inclusivas, la juventud debe ser uno de los actores de cambio más importantes en la formulación de proyectos, donde la participación juvenil jugará un rol crítico en la transformación hacia un entorno más inclusivo de las necesidades socio-urbanas.

La existencia de políticas de juventud nacionales e internacionales favorece la participación, sin embargo si bien en Costa Rica existe una plataforma favorable hacia la participación y el empoderamiento de la juventud, falta mucho camino que recorrer. Por ejemplo, se debe fomentar la participación desde edades tempranas mediante programas urbano-creativos con niños; fortalecer las organizaciones juveniles mediante capacitaciones, incentivos y programas de protagonismo y visibilización positiva que les sean atractivos; reducir el adultocentrismo mediante programas para aprender a dialogar y negociar entre jóvenes y adultos; y finalmente promover programas de afirmación positiva de la juventud urbana con el apoyo de los medios de comunicación masiva.

Para concluir el escenario político costarricense actual presenta una oportunidad para desarrollar una estrategia de participación protagónica de la juventud urbana en la renovación del espacio público abierto en la escala barrial desde dos enfoques: un enfoque de desarrollo urbano inclusivo y un enfoque de participación protagónica de la juventud (ver diagrama 4.1):

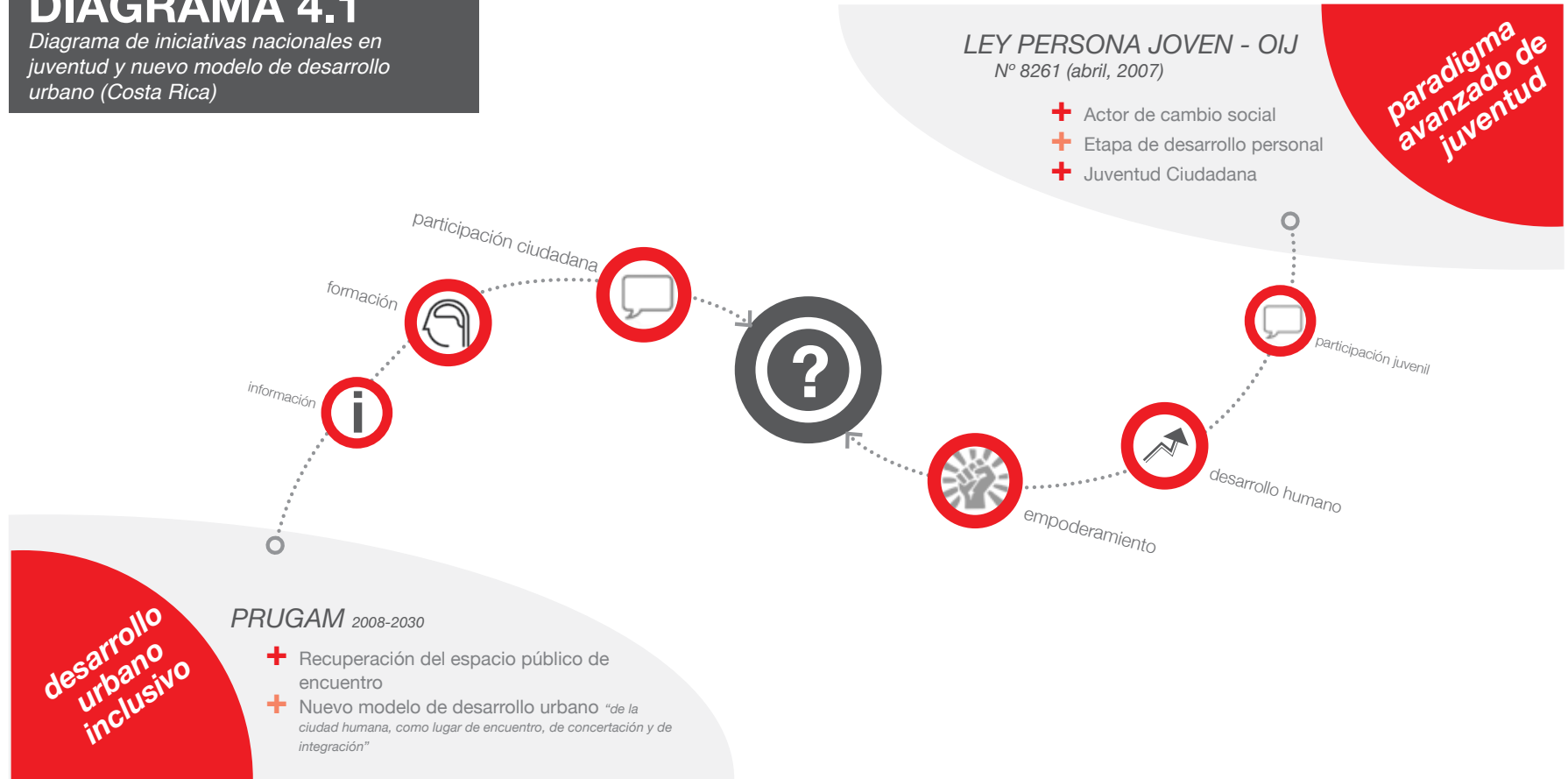
Primero, desde el enfoque urbano, el tema de la recuperación del espacio

público de encuentro es presentada como una de las tres áreas de interés en el nuevo modelo de desarrollo urbano *“de la ciudad humana, como lugar de encuentro, de concertación y de integración”* planteado en el Plan Regional Urbano de la Gran Área Metropolitana de Costa Rica PRUGAM 2008-2030. Además, en él se establece la información y la formación ciudadana, como primer nivel hacia la participación ciudadana.

Segundo, desde el enfoque de participación juvenil, a nivel internacional se considera *“a la juventud un actor de cambio y transformación social, así como una etapa con esencia propia en el proceso de desarrollo personal, que debe ser vivida plenamente y con el ejercicio integral de sus derechos”* (OIJ, 2008)

DIAGRAMA 4.1

Diagrama de iniciativas nacionales en juventud y nuevo modelo de desarrollo urbano (Costa Rica)





capítulo
5

Diseño metodológico

5.1 Tipo de investigación y enfoque

El presente trabajo, considerado una investigación participativa¹ porque en ella se integran la investigación social, el trabajo educativo y la acción, se fundamenta en el paradigma Constructivista/Interpretativo según Gubba, Lincoln y Mertens (citado en GROAT, L. 2002), también conocido como Naturalista.

El modelo constructivista está centrado en el ser humano y en sus experiencias previas de las cuales realiza nuevas construcciones mentales. De acuerdo al Paradigma Constructivista, todo conocimiento es una construcción mental, interpretativa, de donde no se puede aislar al investigador de lo investigado. La reconstrucción interior y subjetiva es la forma de concebir el aprendizaje. Por esta razón, se establecen conclusiones de manera intuitiva, interpretativa y deductiva, por medio de procesos reflexivos y creativos.

Esta investigación se caracteriza por su enfoque cualitativo y fenomenológico; su naturaleza exploratoria porque en ausencia de un protocolo o prácticas participativas en la Escuela de Arquitectura de la Universidad de Costa Rica o en el Colegio Federado de Ingenieros y Arquitectos que sirvan de sustento para el desarrollo de un proyecto de tal índole se debe acceder a un contexto con un mayor desarrollo de conocimiento teórico-práctico en esta temática; es descriptiva y transversal (marzo 2009 hasta mayo del 2010); y además es evaluativa, porque permite evaluar la posibilidad de desarrollar un proceso de diseño participativo con adolescentes en el contexto costarricense.

Se parte de las siguientes condiciones de investigación (LAVÍN y Nájera, 2003. Pag. 45): se fundamenta en la realidad de los sujetos conformada por las vivencias y experiencias; propone una relación horizontal entre el investigador y los sujetos, a través de métodos de trabajo grupal y aprendizaje colectivo,

1 Ver Glosario

estudiando la subjetividad; utiliza el diálogo como interacción comunicativa; y finalmente, la investigación se contextualiza en 'situaciones' significativas para los actores.

5.2 Etapas y fases de la investigación

En la primera etapa, realizada en la ciudad de Aalborg, Dinamarca (marzo-mayo 2009) se exploró el modelo participativo danés con el fin de conocer una estrategia alternativa al modelo tradicional de planificación y diseño urbano; así como fundamentar y delimitar el enfoque práctico de la propuesta participativa con adolescentes. Mientras que en la segunda etapa se formuló y ejecutó un proceso experimental de diseño participativo con adolescentes en el distrito de San Vicente, cantón de Moravia (ver imagen 5.1 y cuadro 5.1).

5.2.1 Primera etapa: Dinamarca

5.2.1.1 Supuesto teórico

La presente investigación parte del supuesto teórico que plantea que *la planificación y el diseño participativo permiten desarrollar un proceso de construcción hacia el empoderamiento del habitante en la transformación positiva, tanto física como mental, de su entorno urbano.*

5.2.1.2 Universo y muestra

La población o universo se limitó a profesionales en planificación y diseño urbano, arquitectura y diseño de tecnologías de información y comunicación, que hayan aplicado dicha metodología como ejercicio académico universitario como proyecto en una empresa firmas jóvenes de arquitectura o como iniciativa gubernamental. A partir de las dieciséis entrevistas realizadas se logró establecer una red de informantes clave (ver diagrama 5.2 y cuadro 5.2).

DIAGRAMA 5.1

Proceso investigativo (2009-2010)

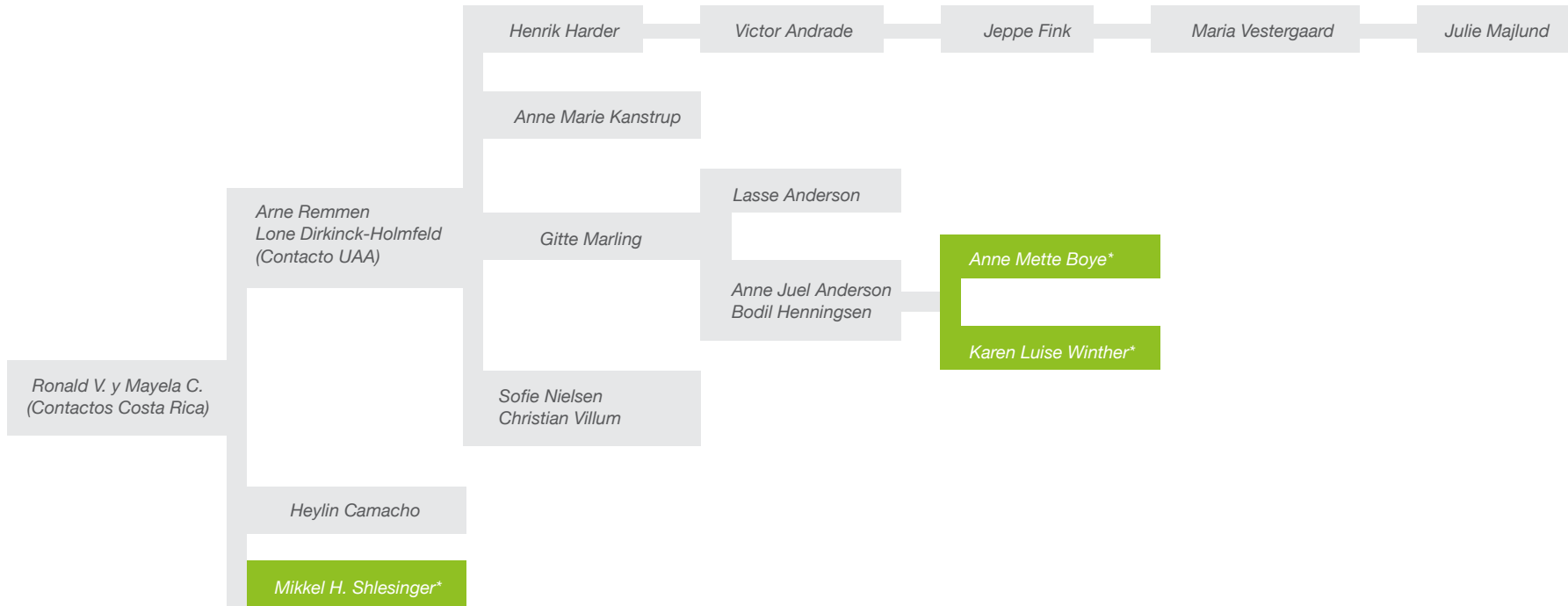


CUADRO 5.1 Diseño metodológico

Objetivos de conocimiento	Categorías de análisis	Fuentes de información	Instrumentos de medición
<p>1. Explorar prácticas metodológicas participativas desde la experiencia danesa como una alternativa al modelo tradicional utilizado en los procesos de planificación y diseño urbano en costa rica.</p>	<p>Estrategias de diseño participativo Posturas a favor y en contra Retos y beneficios potenciales</p>	<p>Red de informantes clave de la Municipalidad de Aalborg, la Universidad de Aalborg y firmas de arquitectura danesas. Literatura de fuentes primarias y secundarias Taller “maxi” del proyecto maxiproject</p>	<p>Entrevistas semi-estructuradas, grupales y personal a expertos Revisión bibliográfica Observación participante en taller participativo (MAXI) Casos de estudio</p>
<p>2. Diagnosticar la problemática socio-urbana de las relaciones entre el espacio público barrial y los habitantes, particularmente desde la perspectiva adolescente, a través del estudio de los factores que inciden en los niveles de participación, identificación y apropiación del entorno.</p>	<p>Poder y control Inseguridad ciudadana Imagen y calidad urbana Organización comunal Oferta y demanda de actividades Identidad y pertenencia Accesibilidad física</p>	<p>Legislación en materia urbana Visitas al área de estudio Estudiantes de décimo año del Liceo de Moravia (ciclo lectivo 2009) Vecinos de las urbanizaciones localizadas en el área de estudio</p>	<p>Análisis de contenidos de documentos Observación no participante Encuestas de opinión Entrevistas informales</p>
<p>3. Desarrollar un proceso experimental de diseño participativo con un grupo de adolescentes del liceo de Moravia como parte de una estrategia de renovación urbana integral del espacio público barrial.</p>	<p>Empoderamiento y visibilización positiva Herramientas participativas Identidad y pertenencia Expresión juvenil</p>	<p>Estudiantes de décimo año del Liceo de Moravia (ciclo lectivo 2010) Vecinos de las urbanizaciones correspondientes a los espacios públicos abiertos en el área de estudio</p>	<p>Entrevistas estructuradas personales a expertos Taller de visión y taller de diseño Evaluación inicial, continua y final</p>
<p>4. Elaborar conclusiones y recomendaciones acerca de la importancia de la incorporación del tema del diseño participativo en la enseñanza-aprendizaje del diseño y la planificación urbana como un aporte a la academia, hacia una verdadera consciencia social de estas disciplinas en el país.</p>	<p>Actualización profesional Articulación de actores Conciencia social de la disciplina Modelo de desarrollo urbano</p>	<p>Todas las anteriores Experiencia de la investigadora en esta investigación</p>	<p>validación de resultados triangulación</p>

DIAGRAMA 5.2

Red de informantes clave en ciudades de Aalborg y Aarhus, Dinamarca (marzo-mayo 2009)



Fuente: Elaboración propia

* Experiencias con proyectos participativos con niños y adolescentes

CUADRO 5.2 Informantes clave durante visita a Dinamarca (Marzo-Mayo 2009)

<i>Experto</i>	<i>Ámbito profesional</i>	<i>Área de Diseño</i>	<i>Temática específica</i>	<i>Proyecto (s)</i>
Gitte Marling	Departamento de Arquitectura y Diseño de la Universidad de Aalborg	Arquitectura	Dominio Público , “Songlines”, economía de la experiencia	Renovación del Puerto de Aalborg
Victor Andrade	Departamento de Arquitectura y Diseño de la Universidad de Aalborg	Diseño Urbano	Participación ciudadana: proceso democrático y político	Favela Bairro renovación en Rio de Janeiro, Brasil
Mikkel H. Shlesinger	Firma Arquitectónica danesa CEBRA (Aarhus)	Arquitectura	Participación vertical en el diseño arquitectónico	Diseño de Escuelas para el Proyecto SKRUB - (Gentofte)
Anne Marie Kanstrup	Departamento de Tecnologías de Información y Comunicación de la Universidad de Aalborg	TIC’s, E-Learning Lab	Innovación basada en el usuario	“MaxiProject”, “Feedback”
Anne Mette Boye	Firma Arquitectónica danesa METOPOS	Arquitectura Paisajista	Renovación mental con la juventud en el proceso de planificación urbana	Plataforma 4 (Aalborg), Mapeo del día a día (Svenstrup), Instalaciones 1:1 (Nibe)
Arne Remmen	Departamento de Planificación y Energía de la Universidad de Aalborg	Planificación Energética	Participación de los ciudadanos en la Planificación energética	Proceso de negociación de las torres eólicas
Heylin Camacho	Departamento de Tecnologías de Información y Comunicación de la Universidad de Aalborg	TIC’s E-Learning Lab	Aprendizaje en acción	Investigación de Posgrado en compañías pymes
Anne Juel Anderson y Bodil Henningsen	Departamento de Ingeniería y Gestión Ambiental , Municipalidad de Aalborg	Planificación Urbana	Mecanismos municipales de participación ciudadana	Renovación del Puerto de Aalborg y Proyectos Residenciales
Lasse Anderson	Departamento de Arquitectura y Diseño de la Universidad de Aalborg	Arquitectura y Planificación Urbana	Planificación Cultural Temporal	Plataforma 4, Aalborg
Lone Dirckinck-Holmfeld	Departamento de Tecnologías de Información y Comunicación de la Universidad de Aalborg	TIC’s, E-Learning Lab	Participación Ciudadana ¿Un proceso democrático?	---
Henrik Harder	Departamento de Arquitectura y Diseño de la Universidad de Aalborg	Ph. D. Transporte, Movilidad y Planificación Urbana, Msc. Arquitectura	Utilización de la tecnología de rastreo GPS en el uso de la ciudad	Parques de Aalborg, investigación DMB “El Byrum múltiple”
Karen Luise Winther	Departamento de Ingeniería y Gestión Ambiental , Municipalidad de Aalborg	Arquitectura Paisajística	Diseño participativo con niños y adolescentes	Parque Juvenil Comunitario Skelager, Aalborg

Fuente: *Elaboración propia*

5.2.1.3 Procesos metodológicos

a) Fase de recopilación de información:

Se recopilaron once experiencias participativas de expertos en diversas áreas del diseño. Además se realizó un estudio bibliográfico por medio del sistema de bibliotecas de la UAA, sobre el tema de la participación, historia, aplicaciones y metodologías de diseño participativo y nuevos enfoques hacia el espacio público en un proceso divergente y exploratorio.

b) Fase de análisis

Se realizó un análisis de las temática de interés de cada persona entrevistada. Estos temas delimitaron tanto la problemática, como el alcance del diseño participativo en Dinamarca, lo cual sirvió como base para la conformación del marco teórico-conceptual y establecer lineamientos para la formulación de la estrategia de participación juvenil a realizarse en la segunda etapa en Costa Rica. Se realizó una transcripción completa de las entrevistas en su idioma original (inglés).

5.2.1.4 Unidades de análisis, escenarios y fuentes de información

Las categorías de análisis fueron: estrategias de diseño participativo, posturas a favor y en contra; y retos y beneficios potenciales. Esta etapa se desarrolló en dos ciudades de Dinamarca (Aalborg y Aarhus) en tres escenarios del ejercicio de la práctica participativa: la Universidad de Aalborg, firmas danesas de arquitectura (CEBRA y METOPOS) y la Municipalidad de Aalborg.

Se privilegiaron las fuentes de información primarias: profesionales del diseño y la planificación -así como estudiantes- en los tres escenarios anteriormente mencionados .

5.2.1.5 Técnicas e instrumentos

Las técnicas utilizadas para lograr los propósitos y los objetivos fueron las entrevistas personales a expertos y la observación no participante de un proceso participativo de una investigación en curso de la Universidad de Aalborg.

a) Entrevistas grupales y personales a expertos

Las entrevistas fueron realizadas en el idioma inglés, y se utilizó la grabación para mayor fidelidad de la transcripción. Se privilegiaron las entrevistas individuales, sin embargo se realizaron dos entrevistas grupales (dos personas). Las entrevistas se circunscribieron a tres ejes centrales: posición personal al respecto de la participación de los usuarios-habitantes en procesos de diseño, experiencia(s) académicas y/o profesionales en procesos participativos; y el debate discursivo actual de este enfoque metodológico (ver anexo 1).

b) Observación Directa Participante

Se participó como observadora a un taller participativo, parte del proyecto 'MAXIPROJECT' formulado por Anne Marie Kanstrup del Departamento de Tecnologías de Información y Comunicación de la Universidad de Aalborg.

5.2.2 Segunda Etapa: Costa Rica

5.2.2.1 Supuesto Teórico

En esta segunda etapa se parte del supuesto que *“la juventud es un actor de cambio y transformación social, así como una etapa con esencia propia en el proceso de desarrollo personal, que debe ser vivida plenamente y con el ejercicio integral de sus derechos” (OIJ, 2008).*

DIAGRAMA 5.3

Línea de tiempo de primera etapa: Aalborg-Aarhus, Dinamarca (marzo-mayo 2009)



09 ✈️ 🇩🇰 Mar

Abr

May ✈️ 🇩🇰



5.2.2.2 Universo y Muestra

La población o universo se limitó a dos expertos en temas de juventud y participación juvenil, cuatro vecinos de las urbanizaciones localizadas (Los Robles, Coragua y La Ladrilleta) dentro del área de estudio, 80 estudiantes de décimo año del Liceo de Moravia (ciclo lectivo 2009) y 13 estudiantes de décimo año del mismo liceo (ciclo lectivo 2010)

5.2.2.3 Procesos metodológicos

a) Fase teórico-conceptual

Se elaboró un marco conceptual-teórico el cual fundamentó la investigación desde paradigmas coherentes, tanto desde el sujeto participante (juventud adolescente) como desde el objeto de estudio (espacio público barrial).

b) Fase de selección del área de estudio

Durante esta fase se definieron una serie de lineamientos para la selección del sitio 'ideal' para desarrollar el proyecto participativo con los adolescentes como por ejemplo que los espacios públicos estuviesen localizados en un radio no mayor de 400 metros al centro educativo participante, inscritos en una zona residencial, en estado de abandono y deterioro.

Se seleccionó preliminarmente el cantón de Moravia, distrito San Vicente y se procedió a elegir dos centros educativos: el liceo de Moravia y el liceo Laboratorio Emma Gamboa. A continuación se realizó el primer contacto con la administración de ambas instituciones para establecer el nivel de interés en participar del proyecto. Una vez obtenida la aprobación de la institución interesada (Liceo de Moravia) se continuó con el proceso de recolección de datos del área de estudio iniciado paralelamente a la consulta y negociación institucional.

c) Fase de recopilación de información

Para la recopilación de la información del área de estudio se realizó primero un reconocimiento inicial del espacio público en la zona, posteriormente se realizó un levantamiento de las características actuales de los espacios públicos localizados dentro del área de estudio (ver imagen 5.4). Se utilizaron los siguientes factores para la recopilación de información: la utilización del espacio público (infraestructura existente, usuarios, actividades formales e informales), la imagen y calidad urbana (estado, color, escala, áreas verdes, formas) y las historias de sus habitantes, tanto los vecinos de la zona como estudiantes del liceo de Moravia. La información recopilada fue organizada en un cuadro resumen para su posterior análisis (ver anexo 2)

d) Fase análisis

Se realizó un análisis temático (ver anexo 3) de la información recopilada. La triangulación de la misma condujo a un diagnóstico integral de la problemática y a la definición de los factores que afectan positivamente y negativamente la relación entre espacio público y los diferentes actores, a partir de los resultados de las encuestas a estudiantes del liceo de Moravia, entrevistas a vecinos de la zona y conclusiones.

e) Fase de negociación con Liceo de Moravia

Durante el proceso de negociación con la directora y los orientadores del liceo de Moravia se realizaron ajustes en relación con la temporalidad de los talleres, se coordinó al realización de las encuestas, se convocaron a los estudiantes y se solicitaron los permisos respectivos, tanto de la institución como de los padres.

A lo largo del proceso de talleres con los estudiantes se mantuvo una constante retroalimentación con la directora del liceo, presentando avances periódicos de los resultados obtenidos. Así como también se negoció la donación

de material de desecho y reciclaje localizado dentro de las instalaciones con la junta administrativa; y la coordinación del uso del equipo y materiales del taller de artes industriales del liceo con el profesor respectivo.

f) Fase de convocatoria a estudiantes de liceo de Moravia

Se realizaron en total dos convocatorias. La primera fue una convocatoria cerrada que se realizó a finales del ciclo lectivo 2009 a través de una presentación del proyecto, sin embargo la ejecución del taller no logró concretar.

A inicios del ciclo lectivo 2010 se realizó la segunda convocatoria, esta vez abierta a todos los estudiantes de décimo año del liceo de Moravia, como una opción para realizar sus horas de trabajo comunal. Se ejecutaron tres estrategias de convocatoria: por medio de un afiche (ver anexo 4) y blog²; invitación personal clase por clase y mercadeo presencial con láminas explicativas (ver anexo 5)

Paralelamente, se contactó a tres estudiantes de la primera convocatoria que mostraron interés y entusiasmo en participar en el proyecto, de los cuales se inscribieron dos.

g) Fase de talleres (ciclo lectivo 2010)

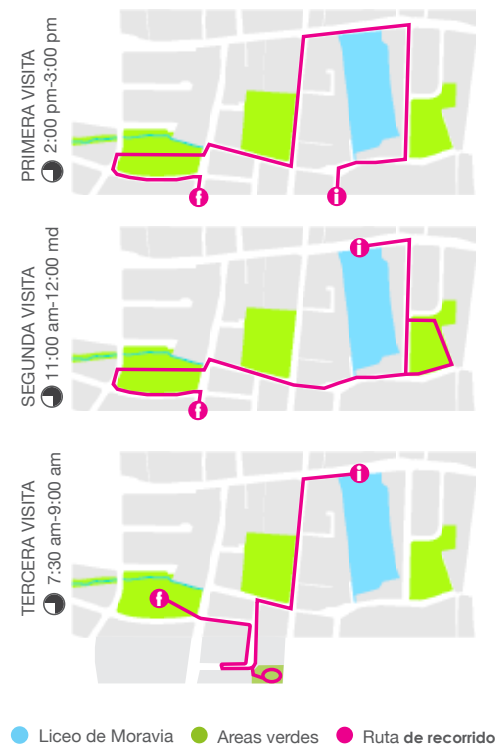
Durante esta fase se ejecutaron el taller de visión (adaptación del método Taller de Visión³ de KENSING, 2003) y el taller de diseño y construcción en donde participaron trece estudiantes de décimo año del Liceo de Moravia. Asimismo se seleccionó el espacio público a intervenir con los proyectos construidos por los mismos participantes.

2 Blog "Intervenciones Urbanas Participativas" Disponible en: <http://iup-mora.blogspot.com/>

3 Traducción al español del término en inglés 'Future Workshop'

DIAGRAMA 5.4

Estrategia de recorrido por el área de estudio en San Vicente, Moravia (octubre y noviembre 2009)



fuelle: Elaboración propia

h) Fase articulación de actores y planificación del evento

Como parte del proceso paralelo se contactó a varios grupos representativos del cantón, lo cual brindó apoyo en la logística, como permisos y servicios municipales, y programación del evento. Por ejemplo, la colaboración de grupos voluntarios reconocidos como los scouts, la cruz roja y la policía municipal, entre otros (ver diagrama 5.5).

i) Fase de convocatoria a la comunidad

Para la convocatoria a la comunidad específica donde se realizaría la intervención y el evento se visitó casa por casa en compañía del promotor cultural de la Municipalidad de Moravia.

Paralelamente los participantes marcaron tres rutas en la acera con dirección al espacio público desde puntos estratégicos hasta la plaza las Américas. Cada subgrupo contó con un guía responsable, latas de pintura en spray con los colores pre-seleccionados, el esténcil de la huella, bolsas para las manos y el permiso municipal para realizar las huellas en la acera. Además se repartieron afiches del evento.

Para la convocatoria de la comunidad estudiantil se instaló un stand informativo del proceso del taller y los participantes comentaron su experiencia e invitaron a los demás estudiantes; además la Directora se comprometió a enviar una convocatoria general a los profesores de la institución.

Para una convocatoria más amplia, a través de los colaboradores se contactó a varios medios de comunicación masivos para abrir un espacio de reflexión hacia las diversas problemáticas y visibilizar de manera positiva a la juventud urbana participante.

j) Fase evaluativa

Se realizó una evaluación inicial para determinar el nivel de conocimiento

de la población adolescente acerca de la problemática específica, los intereses específicos y las expectativas hacia el proyecto. Para la evaluación continua de los talleres, se efectuó un monitoreo individual al finalizar cada sesión para definir el nivel de agrado y aprendizaje obtenido y realizar los ajustes necesarios. Al final del proceso participativo se convocó a los participantes para una última sesión de evaluación grupal para conocer sus opiniones acerca del proyecto, las ganancias obtenidas y el cumplimiento de expectativas.

Además de la evaluación de los participantes hacia el proyecto, se definieron los factores del entorno y la organización que fortalecieron, apoyaron u obstaculizaron el éxito del proceso participativo y del evento urbano.

k) Presentación a la comunidad: evento urbano temporal

Con el fin de visibilizar y compartir los resultados del Taller 'Intervenciones Urbanas Participativas' hacia el resto de la comunidad, en esta fase se realizó una exhibición pública abierta del proceso y los resultados. Además se realizaron actividades artísticas y deportivas por grupos de voluntarios como apoyo a las intervenciones urbanas.

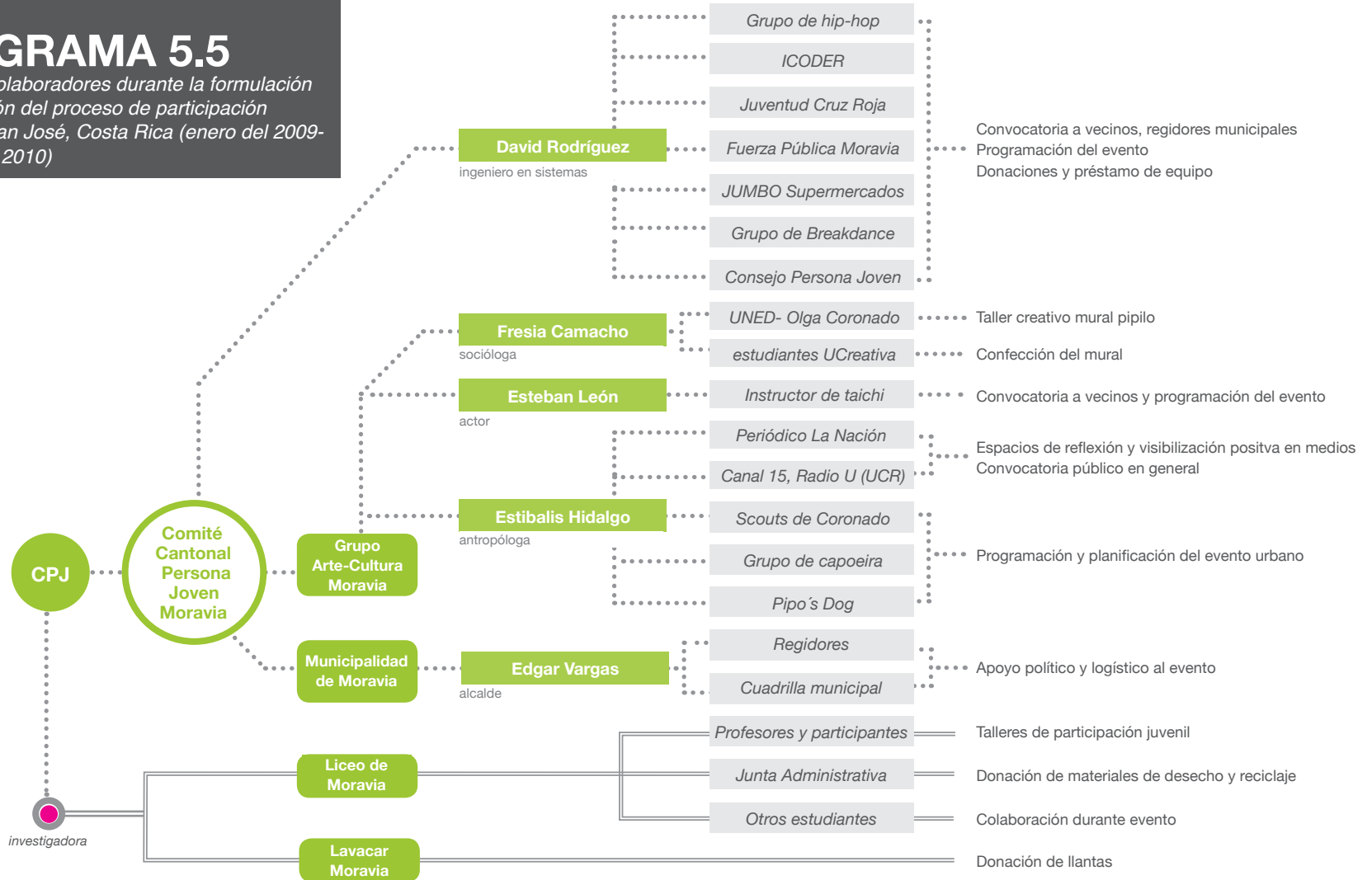
5.2.2.4 Unidades de análisis, escenarios y fuentes de información

Las unidades de análisis se centraron en las problemáticas socio-urbanas que se derivan de la relación entre los espacios públicos y sus habitantes (ver cuadro 5.1). Esta segunda etapa se desarrolló en dos escenarios: los espacios públicos barriales localizados dentro del área de estudio y las instalaciones del Liceo de Moravia.

Se privilegiaron las fuentes primarias de información: estudiantes de décimo año del liceo de Moravia (curso lectivo 2009) y los estudiantes del mismo liceo (curso lectivo 2010) que participaron en los talleres de visión y diseño,

DIAGRAMA 5.5

Red de colaboradores durante la formulación y ejecución del proceso de participación juvenil. San José, Costa Rica (enero del 2009- mayo del 2010)



expertos en juventud y vecinos de las urbanizaciones localizadas en el área de estudio.

5.2.2.5 Técnicas e instrumentos

Los métodos y herramientas utilizados provienen del campo de las ciencias humanas. Entre los métodos y técnicas cualitativas se utilizaron las entrevistas personales, encuestas de opinión, observación participante y el taller participativo. Sin embargo, también se incluyeron técnicas de recolección cuantitativa, tales como estadísticas y encuestas nacionales.

a) Entrevistas personales a expertos

Para determinar la situación actual dentro del contexto costarricense en materia de participación y empoderamiento juvenil, se realizó una entrevista a Johana Arce, coordinadora del departamento de investigación del CPJ (ver anexo 6). Para la definición de la estrategia de acercamiento de adolescentes se entrevistó al orientador Osvaldo Murillo del INIE (ver anexo 6).

b) Encuestas de opinión a adolescentes

Objetivos específicos del estudio:

- Determinar el nivel de interacción físico con los espacios públicos abiertos.
- Identificar la problemática actual del espacio público abierto desde la percepción y expectativas de la juventud.
- Conocer el interés de la juventud hacia las prácticas inclusivas y de participación en el mejoramiento del espacio público abierto.

Caracterización de la población de estudio:

La población estudiada comprendió estudiantes de décimo año, para un

total de 80 encuestados, con edades entre 15 y 19 años. La población encuestada alcanzó proximadamente la mitad en ambos sexos. En el caso de los hombres el 52% corresponde a 44 personas y las mujeres son 38, con un 45%. Un restante 3% de los encuestados no respondió. (ver Cuadro 5.3)

Los grupos de edades de la población joven encuestada comprenden el grupo de 15 años conformado por 2 adolescentes, el de 16 años que tiene la mayor representación en la población con 41 jóvenes, el de 17 años le sigue con 30 jóvenes, el de 18 años con 7 y por último el grupo de 19 años o más con solamente 3 jóvenes.

Variables:

Las variables del estudio fueron establecidas en función de seis grandes temas en relación con la percepción actual de los espacios públicos de Moravia: nivel de interacción; percepción y calidad urbana visual; nivel de atracción y preferencias; sentimiento de pertenencia e inclusión y nivel de interés y participación en proyectos de mejoramiento (ver anexo 7)

Validación del instrumento:

La validación de los instrumentos incluyó una prueba piloto que permitió realizar ajustes. Dicha prueba se realizó en una visita al liceo de Moravia el día miércoles 11 de noviembre del 2009; a 5 estudiantes de décimo año del liceo de Moravia (2 mujeres y 3 hombres). Se anota la duración aproximada para completarla (15 a 20 minutos).

Trabajo de campo

El trabajo de campo se realizó en el día lunes 16 de noviembre del 2009 a través de una encuesta de opinión. Se contó con la colaboración de 4 profesores, a quienes se les entregó un sobre, cada uno con instrucciones y 25 encuestas. La encuesta fue aplicada en las mismas aulas después de concluido el examen

final de matemática.

Procesamiento

Para la entrada de datos se utilizó el programa Microsoft Excell 2008 for Mac (versión 12.0). Se elaboró una base de datos con todas las preguntas de la encuesta de opinión. Para la tabulación de resultados se generaron salidas de frecuencia para todas las preguntas mediante conteo manual.

c) Observación directa no participante

Para conocer la situación actual de los espacios públicos abiertos seleccionados se procedió a realizar varias visitas a éstos, siguiendo rutas variadas, usando el liceo de Moravia y el parque de Moravia como puntos de inicio y fin de recorrido alternativamente.

d) Diario de campo y levantamiento fotográfico

Se utilizó un diario de campo en donde se documentó el proceso de negociación, diálogo y aprendizajes con los diferentes actores en las diferentes etapas del proyecto; y las observaciones recopiladas en las visitas al área de estudio y al sitio de intervención.

Durante las vistas realizadas al área de estudio se utilizó además el levantamiento fotográfico y un mapeo de zonificación en un plano esquemático del conjunto y el sitio.

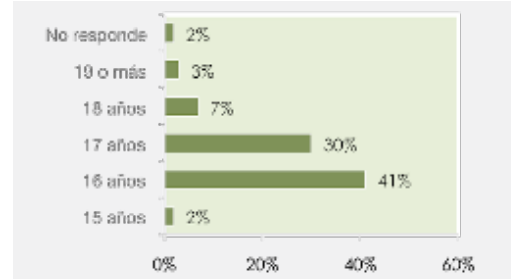
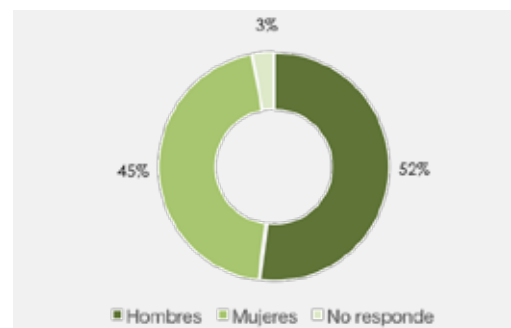
e) Presentación del proyecto (2009)

A finales del año lectivo 2009, a modo de convocatoria, se le presentó el proyecto a un grupo de estudiantes de décimo año del liceo de Moravia. El propósito fue que experimentaran el tipo de ambiente y herramientas creativas que ofrecía el taller para motivarlos a participar en el proyecto. Además se precisaba determinar la conceptualización y valorización de los adolescentes

CUADRO 5.3

Liceo de Moravia: Población décimo año encuestada, según género y edad (noviembre 2009)

Sexo	N	%
Hombres	44	52%
Mujeres	38	45%
No responde	3	3%
Total	85	100%



Fuente: Elaboración propia

del espacio público, a modo de evaluación inicial. A continuación se describen los ejercicios y herramientas utilizadas durante la presentación del proyecto:

Se inició la sesión desordenando el espacio, volteando el mobiliario existente, colocando basura, y un basurero, creando un escenario que provocara una reacción en los participantes e introducir la problemática que explora el proyecto.

Una vez organizados los participantes en círculo, comenzaron la construcción de una representación individual de su espacio público favorito con piezas de LEGO. Se les dio un sólo tipo de pieza a cada participante, impulsándolos a intercambiar piezas para construir su modelo para que reflexionara acerca de la importancia de compartir. Al terminar de construir sus representaciones en LEGO, las presentaron a los demás participantes y explicaron las características que lo hacían su espacio público favorito.

Luego se realizó una presentación powerpoint en donde se explicó la idea general de proyecto, las etapas del proyecto, los objetivos y las fases del taller de visión y para concluir se presentaron tres ejemplos proyectos daneses (Aalborg, Svenstrup y Nibe) de participación juvenil en la transformación del entorno urbanos.

Antes de concluir se negoció con los participantes la temporalidad del taller y ellos expusieron algunas sus inquietudes y dudas. Al finalizar se pasó una hoja de compromiso para que los interesados se anotaran.

f) Taller de visión

Los participantes del taller de visión tuvieron como objetivo general: *Elaborar un plan de acción e implementación, desde la perspectiva adolescente, con la intención de formular propuestas de proyectos para renovar y recuperar el espacio público comunal localizado en la zona.*

Para el cumplimiento del objetivo se utilizó el concepto de renovación urbana integral (ver Marco Teórico), para articular el proceso de diseño participativo. El taller de visión consistió en cinco fases: fase de introducción, fase conscientización, fase de crítica, fase de fantasía, y fase de implementación. Cada fase se planificó bajo una estructura de cuatro ejercicios: introductorio, principal, cierre y evaluación.

f.1) Fase introducción

Los objetivos en esta fase fueron conocer a los participantes y sus diferentes intereses de participación; obtener las expectativas, miedos y dudas de los participantes al respecto del proyecto y el taller. La disposición del mobiliario fue en círculo para eliminar jerarquías.

Se inició con un ejercicio llamado “Tu historia” donde cada uno de los participantes presentó las razones de su interés en participar. Luego los participantes anotaron sus dudas, expectativas y miedos utilizando la herramienta del “post-it”, a partir de cuales se despejaron dudas, compartieron miedos y expectativas entre la investigadora y los participantes. Para concluir la sesión se presentaron y discutieron los conceptos de espacio público y renovación urbana integral.

f.2) Fase concientización

El objetivo principal de esta sesión fue que los participantes reconocieran el área de estudio por medio de la observación y la percepción, realizando valoraciones positivas y negativas de la situación actual.

Para ello se realizó una caminata grupal de reconocimiento por los alrededores al liceo de Moravia siguiendo una ruta pre-determinada. Los participantes se organizaron en cuatro equipos. A cada equipo se le dio un mapa con la ruta (ver anexo 8) y pilots verde, rojo y negro; y se entregaron dos cámaras desechables para compartir entre dos grupos. Se les indicó que

durante el recorrido debían marcar en el mapa las zonas desagradables con rojo y las agradables con verde; y tomar cuatro fotografías agradables y cuatro desagradables, y anotar una descripción de cada una de ellas. A lo largo del recorrido se incitó a la reflexión acerca de la percepción del espacio, ¿cómo se sentían? ¿en qué se diferenciaba esta acera de la otra?

f.3) Fase de crítica

El objetivo en esta fase fue que los participantes definieran claramente el problema estudiado mediante un análisis y crítica de la realidad actual del entorno urbano de la zona, desde una apreciación general y específica.

Esta fase se realizó en dos sesiones para solventar la ausencia de casi la mitad de participantes a la primera de ambas. Se utilizó la misma disposición del mobiliario en ambas sesiones, de centro-periferia, en otras palabras se organizaron tres pupitres individuales para crear una mesa central y se utilizaron las paredes del aula para pegar la información y dinamizar la sesión. También se utilizaron los mismos ejercicios y herramientas, sin embargo en la sesión repetida se contrastaron y validaron los resultados de la primera sesión.

Se inició con una discusión basada en el traslape de los cuatro mapeos realizados en la visita de reconcimientto. Paralelamente con ayuda de los participantes se montaron dos láminas de papel grandes y se categorizaron las fotos tomadas por ellos en agradables y desagradables y se definieron los factores agradables y los desagradables.

El ejercicio principal consistió en un tablero urbano (ver anexo 9) y fichas de caracterización (ver anexo 10) para diagnosticar de forma más específica la imagen, los usuarios, las actividades y la temporalidad. Una vez completado el tablero urbano, se realizó una reflexión acerca de las relaciones entre las variables y de las fichas que no se pudieron colocar en el tablero.

En la sesión repetida se realizó un ejercicio de validación del tablero

urbano completado en la primera sesión. Para ello se les entregó una fotocopia con las todas las fichas, una por cada espacio público en la zona; en la cual debían marcar con un círculo las fichas en el tablero si estaban de acuerdo, con una x si estaban en desacuerdo y con un punto si pensaban que debían estar en el tablero.

Para concluir en ambas sesiones se realizó una lluvia de críticas. En la primera sesión las críticas fueron de carácter general, mientras que en la segunda fueron específicas a cada espacio público dentro del área de recorrido.

f.4) Fase de fantasía

Los objetivos en esta fase fueron que los participantes reflexionaran acerca de lo difícil e importante que es transmitir adecuadamente una idea a otras personas: y por otro lado despertar la imaginación y la el potencial creativo.

Para el ejercicio inicial de calentamiento imaginativo se distribuyeron los pupitres en pares más o menos equidistantes unos de otros, un pupitre en frente del otro. En parejas -el profesor participó para completar el grupo - cada participante realizó un dibujo cualquiera sin que su pareja lo pudiera ver. Después uno se lo describió al otro, y el otro lo dibujó de acuerdo a la interpretación de la descripción brindada por su compañero; y viceversa.

Para el ejercicio de creación de collages, se utilizaron recortes de revistas, pilots, lápices de color, tijeras y goma en barra. Individualmente, cada participante realizó un collage que representaba su espacio público ideal y anotó en la parte posterior una pequeña descripción. Para concluir la sesión, se pegaron los collages en la pared y cada participante explicó sus intenciones al crear el collage. Se anotaron las ideas y al final se compartieron entre todos destacando las similitudes y las diferencias.

f.5) Fase de implementación

El objetivo en esta fase fue que los participantes elaboraran en grupo un plan de implementación a corto, mediano y largo plazo para cada uno de los espacios públicos analizados. Para ello se recapituló todas las conclusiones de las fases anteriores.

La disposición del mobiliario nuevamente fue centralizado. Para iniciar esta sesión se colocó en la pizarra un resumen con los resultados obtenidos durante el taller de visión.

Luego a partir de sus críticas e ideas, los participantes propusieron proyectos que según ellos resolvieran las problemáticas específicas de cada espacio público con el fin de mejorar la imagen, generar nuevas actividades y transformar la historia negativa actual de estos espacios. Los participantes colocaron sus ideas en “post-it” con forma de flechas de tres colores, uno para imagen, otro para actividades y otro para historia; y luego los ubicaron en las “zonas desagradables” marcada con un punto rojo en el tablero urbano.

De vez en cuando se intervino con preguntas y reflexiones para estimular las ideas. Una vez completado el tablero se procedió a anotar en la pizarra las propuestas de los participantes, categorizándolas en acciones de implementación inmediata (una semana a un mes), de mediano plazo (tres a seis meses) ó de largo plazo (un año en adelante).

g) Taller de diseño y construcción

El segundo taller, el taller de diseño y construcción, tuvo como objetivo general: *ejecutar la fase inmediata del plan de implementación a través de una intervención temporal del espacio público elegido por los participantes diseñando instalaciones urbanas construidas con materiales de desecho y reciclaje.*

El taller de diseño y construcción consistió en cuatro fases: fase de diseño, fase de selección de materiales, fase de construcción y fase de instalación.

g.1) Fase de diseño

El objetivo en esta fase fue formular y diseñar en subgrupos uno o más proyectos a ser construidos con materiales de desecho y reciclaje que plantearan soluciones a los problemas detectados en el taller de visión, e incorporarán las ideas de fantasía y del plan de implementación, específicamente de la plaza las américas.

Se inició la sesión con una mesa redonda acerca del tema de la creatividad. Después se continuó con la explicación de los conceptos evento urbano e intervención urbana temporal, apoyado con material gráfico con ejemplos de ambos. Luego se les presentaron categorías de proyectos: paso, humor, deporte, juego, arte, encuentro, información, evento, expresión y de naturaleza; apoyado por material visual.

En sub-grupos seleccionaron la categoría o categorías de tipo de proyecto que les gustaría desarrollar. Paralelamente a la formulación de las propuestas, se seleccionó entre todos los participantes el lugar a intervenir. Luego se realizó un recorrido por las instalaciones del liceo para conocer los materiales de desecho y reciclaje que a utilizar en la fase de construcción.

De regreso al aula, a cada subgrupo se le entregó un cartón de 50 x 40 cm aprox. como base para la maqueta, una lista con los materiales disponibles y una hoja para completar la información de cada proyecto. Se colocó una hoja en la pizarra con los requisitos que cada intervención urbana debía contemplar: objetivos, mensaje, alcances esperados y uso creativo de los materiales de desecho y reciclaje disponibles. Cada subgrupo se organizó y seleccionó entre los diferentes materiales disponibles para realizar la maqueta, por ejemplo piezas de lego, papeles de colores, resortes plásticos, palitos de dientes, entre otros.

g.2) Fase de selección de materiales

En esta fase se continuó con el proceso iniciado en la fase de diseño y

tuvo el fin de compartir las maquetas e ideas de proyectos entre los tres grupos, definir mejor los materiales a utilizar en la fase de construcción. Se trazaron, en un mapa del área de estudio, las tres rutas de convocatoria. A continuación cada subgrupo explicó sus proyectos y definió la ubicación de las mismas dentro de la plaza las Américas.

g.3) Fase de construcción

El proceso de construcción de las intervenciones urbanas participativas formuladas por cada subgrupo se realizó en un total de 5 sesiones. Los días lunes se realizó la sesión en el taller de industriales del liceo con la colaboración del profesor Jorge Bulgarelli, con duraciones entre una y dos horas; mientras que las sesiones de los sábados se realizaron en los pabellones del Liceo, algunas veces con apoyo del profesor de artes plásticas, Wilberth Funes; y la estudiante de arquitectura y pintura, Mónica Rojas, con una duración entre dos y cuatro horas. Casi la totalidad de las herramientas fueron aportadas por la investigadora y el profesor de artes plásticas puesto que muchos de los participantes en sus casas no cuentan con herramientas de construcción.

g.4) Fase de instalación

La instalación de los proyectos se realizó el primer día del evento urbano y fue un proceso colaborativo entre los participantes, la investigadora, tres estudiantes de arquitectura (UCR) y los organizadores del evento.

h) Evaluación inicial, continua y final

En la evaluación inicial se utilizaron las conclusiones a partir de los resultados de las encuestas de opinión a estudiantes de décimo año del liceo de Moravia, de la presentación del proyecto (ciclo lectivo 2009) y el ejercicio inicial de la fase de introducción del taller de visión (ciclo lectivo 2010). Mientras que para la evaluación continua los participantes, de forma individual, debían completar la hoja de evaluación de las actividades y aprendizajes al final de cada

sesión (ver anexo 11); en la evaluación final los participantes respondieron a las preguntas en subgrupos y se intercambiaron las opiniones al respecto.

5.3 Validación de resultados y conclusiones

Para determinar si la información recolectada evidencia la realidad se utilizó la técnica de triangulación de los resultados. Se utilizó la triangulación de fuentes (estudiantes del liceo de Moravia, vecinos, municipalidad) y la triangulación metodológica (observación no participante, encuestas de opinión, talleres y entrevistas).

Para validar los resultados obtenidos al final de cada sesión del taller de visión, éstos fueron utilizadas para iniciar la siguiente y articular las sesiones entre sí. Al finalizar el proyecto se concluyó con una última sesión de retroalimentación.

Luego, para obtener la validación de la comunidad hacia las propuestas construidas por los participantes, se realizó una presentación a la comunidad, donde además se invitaron a varios grupos cantonales (políticos, deportivos, artísticos y sociales). Finalmente se obtuvo la validación de los participantes hacia los fotomontajes representativos de su visión como resultado del proceso participativa.

DIAGRAMA 5.6

Línea de tiempo de segunda etapa:
San Vicente de Moravia, Costa Rica
(2009-2010)



10 Ene

Feb

Mar

Abr

May

EVENTO URBANO TEMPORAL I.U.P.
22 y 23 de Mayo



27 de Enero
Reunión con David Rodríguez del Comité Cantonal de la Persona Joven de Moravia (CCPJ)



8 de Febrero
Reunión y entrevista a Johana Arce (CPJ)



15 de Febrero
Reunión de Planificación con el Orientador Mario Fung del liceo de Moravia



01-11 de Marzo
Período de Convocatoria e Inscripción



20 y 27 de Marzo
Taller de Visión: Crítica, Fantasía



15 de Marzo
Taller de Visión: Introducción y Concientización



10 de Abril
Taller de Visión: Implementación
Inicio Taller de Diseño y Construcción



19, 24, 26 de Abril y 01, 08 de Mayo
Proceso de construcción



15 de Mayo
Convocatoria a vecinos y rutas de huellas



19 de Mayo
Convocatoria a comunidad estudiantil

VER PROCESO PARALELO EN DIAGRAMA 5.7

DIAGRAMA 5.7

Proceso paralelo y su relación los talleres de participación juvenil San Vicente de Moravia, Costa Rica (marzo-mayo 2010)

- CCPJM (en representación)
- Cruz Roja: Dpto. Juventud
- Promotor Cultural
- Grupo Arte-Cultura Moravia
- Alcalde de Moravia



REFERENCIA sesiones de talleres

- 1 intro + concientización
- 2.1 crítica + fantasía
- 2.2 implementación + diseño
- 3 selección de materiales
- 4-9 construcción de proyectos
- 10 convocatoria con huellitas





capítulo

6

Estudios de caso

experiencias participativas danesas

Porque la planificación es la guía para la acción futura, planificar con los otros requiere de una práctica deliberativa astuta: aprender acerca de los demás [...] aprender acerca de lo que debemos hacer así como también lo que podemos hacer...aprendizaje y acción pública. Compartiendo o escondiendo información, fomentando o no la participación ciudadana, los planificadores urbanos pueden motivar la esperanza pública o aumentar la resignación ciudadana (FORESTER, 1999).

Este capítulo se muestra como un collage de teoría y práctica del diseño participativo, en el cual las ideas, los proyectos y las diversas estrategias se entremezclan para crear conocimiento e inspirar a los futuros y actuales arquitectos a incorporar la práctica del diseño participativo en la construcción del entorno urbano.

6.1 Experiencia como habitante temporal

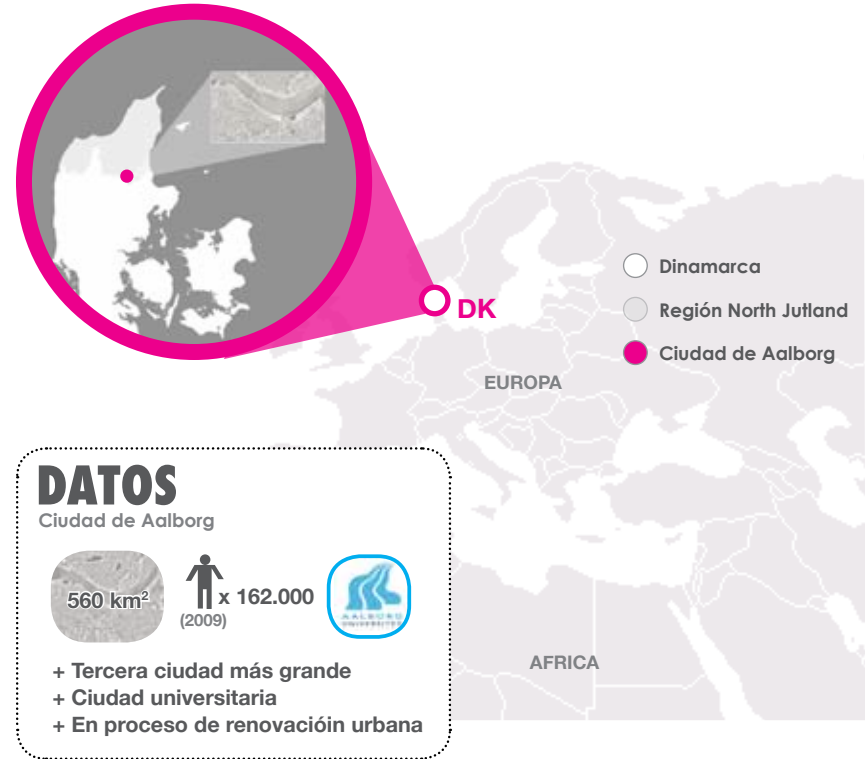
Dinamarca es uno de los cuatro países escandinavos localizados al norte del continente europeo (ver diagrama 6.1). La ciudad norteña de Aalborg se caracteriza por ser una ciudad universitaria, y como cualquier ciudad danesa, emana diseño en cada esquina...cada parque...cada acera...cada tienda. Ésta logra sorprender a sus visitantes y satisfacer a sus habitantes.

La oportunidad de convertirse en una “habitante temporal” en una ciudad como Aalborg aportó un gran valor agregado a la experiencia investigativa y al aprendizaje académico. El aprendizaje de soluciones y propuestas urbanas se dio en variedad de ámbitos y escala. Desde la infraestructura y lógica funcional de incorporar a la bicicleta como medio de transporte, el diseño de las texturas de las aceras y calles según la función para la que está destinada (peatonal, bus, bicicleta, automóvil, estacionamiento, mixtos varios); en fin el potencial que puede ser extraído de un espacio urbano rico en estética, función y participación.

A continuación, un extracto de mi diario que resume la experiencia

DIAGRAMA 6.1

Localización y datos de población total, territorio y actividades predominantes en la ciudad de Aalborg, Dinamarca.



Fuente: *I Habitantes de la ciudad de Aalborg* (marzo-mayo 2009) y www.visitdenmark.com

vivida:

Marzo, el invierno recién finalizaba con la última nevada (3°C), los árboles sin hojas, las personas caminando rápido sin provocar ningún contacto humano, un viento silenciador para las conversaciones, los espacios al aire libre como esculturas congeladas por el tiempo.

Al pasar el tiempo, comenzó la primera y en aquellos árboles raquíticos, comenzó a surgir el verde, pero un verde lima tan intenso como ningún otro que había visto. Y con el verde comenzaron a poblar la ciudad flores multicolores, primero sólo algunos puntos y luego en todos cada rincón. Las flores y el calor (11 °C) lograron sacar a los habitantes de sus edificaciones calientes, trajeron las risas y el juego.

Y finalmente pude apreciar y compartir de aquellos espacios públicos que ahora vibrantes, habitados con familias, jóvenes, viejos, extranjeros que disfrutan de la primavera y el pronto verano (19 °C)”



Tolbod Plads-centro



Nytorv-centro

Fuente: Fotografías de archivo (marzo-mayo 2009)

6.2 Alcances del diseño y la planificación participativa en Dinamarca

La reforma a la Ley de Renovación Urbana de Dinamarca ha brindado la obligatoriedad de la participación en primera instancia, además ha desencadenado un proceso de experimentación metodológica en los planificadores de la municipalidad y un interés de los ciudadanos por defender su derecho a la participación. Además ha despertado discusiones acerca de la democracia, el poder y el entorno urbano ya que dentro de un enfoque holístico se presentan muchos mayores retos, tanto a los profesionales como a los ciudadanos, en un mutuo proceso de aprendizaje, negociación y diálogo.

Se recalca el importante proceso de aprendizaje por el que han pasado los planificadores urbanos de la municipalidad a través de lo que el arquitecto danés Hans Kib llama ‘desarrollo basado en la investigación y el diseño’ por medio de experimentos y renovaciones urbanas, a partir del trabajo conjunto entre la universidad, profesionales y el gobierno local para la planificación de las ciudades. Es un proceso de aprendizaje tanto para la municipalidad en sus procesos de consulta, como para los investigadores al estudiar un tema concreto para conocer las limitaciones en el mundo real, y finalmente para las firmas de arquitectos es una forma de reflexión acerca de sus métodos de consulta y diseño.

A partir de la experiencia de la arquitecta Gitte Marling, el trabajo colaborativo entendido como una “*forma democrática de diseñar para propósitos públicos*”, es una excelente manera para afrontar la renovación del puerto de Aalborg, una de las áreas más importantes de la ciudad,.

De acuerdo al planificador Arne Remmen, uno de los aspectos más importantes para desarrollar un proceso participativo exitoso es lograr un conocimiento común entre los planificadores o diseñadores y las personas

involucradas. Esto se logra estudiando situaciones muy específicas relacionadas con la vida diaria de los participantes. Además, menciona Arne, que si se desea cambiar el comportamiento humano es necesario desarrollar experiencias de aprendizaje para así aumentar las posibilidades de cambiar el comportamiento y la conciencia de las personas hacia un tema en específico.

Con respecto a la participación ciudadana en Aalborg, ésta depende de la voluntad política y el liderazgo del departamento de planificación de la municipalidad. Así como la manera en que los planificadores logren explicar y convencer a los políticos acerca de la importancia de estos procesos participativos como una forma de lograr un sentido de participación y una apropiación del proyecto por los habitantes de la ciudad. Tal es el caso de los proyectos de planificación energética en Dinamarca para poder llevar a cabo la meta que muchas municipalidades tienen de llegar a ser 'Carbono Cero' para el año 2030, por ejemplo bajo un enfoque de participación ciudadana se promovió la adquisición ciudadana de torres eólicas y concursos y campañas para promover el uso de la bicicleta como medio de transporte principal.

El proceso de la participación es más importante que el producto mismo. Estos procesos buscan solucionar problemas, pero al involucrar a las personas de la comunidad, se comienza a entablar comunicación y se fortalece la identidad comunitaria y se crea una red social y eso quizá es mucho más importante que el problema urbano a resolver.

De acuerdo con el arquitecto brasileño Victor Andrade, la colaboración interdisciplinaria en este tipo de proyectos es imprescindible para comprender las diversas esferas de la problemática. Además de colaboración entre profesionales de planificación y el gobierno local es esencial para promover procesos más participativos. Por ejemplo, una propuesta urbana participativa con adolescentes tendrá mayor posibilidad de éxito si el escenario político favorece dicha participación mediante mecanismos y espacios de participación juvenil.

Se infiere que la iniciativa gubernamental puede ser un factor decisivo en la implementación de la participación. Se reitera el rol de la municipalidad en la distribución de la responsabilidad durante los procesos participativos con los ciudadanos. Bajo una perspectiva política, esta responsabilidad podría traducirse en poder y control: poder político por encima del poder ciudadano.

Según el arquitecto Andrade, son tres las principales situaciones relacionadas con el tema de la participación ciudadana en planificación. La primera situación que presenta la participación ciudadana en planificación y diseño urbano tiene que ver con el nivel de profundidad y las etapas en que debe darse ésta. La segunda es la negociación entre el poder del conocimiento técnico versus el conocimiento de la comunidad en la toma de decisiones. Finalmente la tercera situación se refiere al tema de la representatividad versus la participación directa.

Las consideraciones hacia la participación deben ser tomadas de manera crítica y no a la ligera; es decir que no debe ser presentado como un estandarte democrático, ni como una fórmula genérica. Los procesos participativos deben adaptarse a la situación y al contexto específico. Es fundamental la diversidad en el diseño y planificación urbana, sin embargo se advierte acerca de la potiliquería que podría tergiversar las intenciones originales de la participación, ya que existe una relación indivisible entre la participación ciudadana y el gobierno democrático.

Según el arquitecto Andrade, los factores que diferencian el nivel de participación entre Dinamarca y los países latinoamericanos, ejemplificado en el caso de Brasil, es primero que Brasil, al igual que Costa Rica, es una democracia representativa más que participativa y segunda que en los países escandinavos existe una necesidad por educar a la población en temáticas urbanas. A partir de los cual se establece la participación y la formación como etapas para comenzar un proceso de maduración política.

Desde la perspectiva de los planificadores urbanos de la municipalidad, se establece con claridad los límites de decisión entre el ciudadano y el diseñador. La participación del ciudadano se utiliza para determinar las necesidades programáticas de los proyectos, mientras que el diseñador es el responsable de las decisiones de diseño.

Son dos los ejes temáticos que se repiten a lo largo de la descripción del proceso común entre profesionales, gobierno local y habitantes. El primero es el tema del aprendizaje colectivo que promueve una meta común y una discusión basada en las experiencias compartidas. El segundo es el tema de la diferencia en la responsabilidad de los actores; por un lado, la responsabilidad de la municipalidad y la responsabilidad del diseñador están claramente establecidas, pero en lo que respecta a la del ciudadano se disipa. Esto describe una situación de control y poder y manifiesta una contradicción discursiva de la participación ciudadana en los procesos municipales. Desde la perspectiva ciudadana y profesional, varios de los profesionales entrevistados expresaron un descontento personal hacia las acciones débiles de la Municipalidad, aunque consideran que ésta ha obtenido grandes logros en la ciudad.

La continua confrontación entre los diversos intereses individuales o grupales versus la dirección que pretende tomar la planificación urbana de la ciudad –desde la municipalidad- es la principal problemática de la participación ciudadana. La manera en que se logra un equilibrio de los intereses continúa siendo la interrogante a resolver. Se destacan la necesidad, tanto de nuevas estrategias en los procesos de negociación, como de la comprensión del rol activo de las municipalidades y los habitantes en el diseño urbano de las ciudades.

6.3 Historias de participación juvenil

Durante la estadía en Dinamarca se recopilaron un total de nueve historias de proyectos participativos recientemente desarrollados en el país escandinavo, de donde se sustran varios temas en torno al debate del diseño participativo, desde tres escenarios: el gobierno local, el académico y el profesional. Las historias son contadas por los mismos profesionales que las vivieron.

Entre algunos de los ejemplos recientes de proyectos exitosos de participación juvenil en la renovación urbana integral del espacio público y el desarrollo urbano podemos mencionar cinco propuestas desarrolladas en ciudades danesas (ver mapa 6.1) el proyecto Plataforma 4 formulado por el Arquitecto Lasse Anderson que además contó con la colaboración de la firma danesa METOPOS, la cual a su vez llevó a cabo dos proyectos con jóvenes para discutir el futuro de sus ciudades en las ciudades de Svenstrup y Nibe. También se describe el proceso participativo de diseño urbano del parque Skelager en la ciudad de Aalborg. Y para finalizar se presenta una investigación participativa que utiliza la tecnología de posicionamiento global (GPS) para estudiar el comportamiento de la juventud en parques de la ciudad de Aalborg.

En todos ellos la juventud fue protagonista de las propuestas, intervenciones y activación del diálogo y la reflexión en sus habitantes. Lo interesante de cada una de estos proyectos es la experiencia derivada de sus procesos, los cuales varían en nivel de participación, empoderamiento, la cantidad y edad de los participantes, área de intervención y temporalidad de las intervenciones.

A continuación se presentan cinco historias de participación juvenil narradas por los mismos profesionales:

MAPA 6.1

Referencia a ubicación de proyectos de participación juvenil en las ciudades de Aalborg, Svenstrup y Nibe (Dinamarca, 2006-2010)

URBANISMO RASTREO GPS



• Henrik Harder

PROYECTO PLATAFORMA 4



• Lasse Anderson,
• Anne Mette Boye

NIBE, DINAMARCA



• Anne Mette Boye

PARQUE SKELAGER



• Karen L. Winther

SVENSTRUP, DINAMARCA

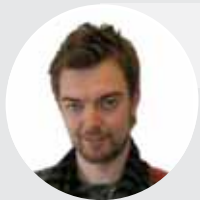


• Anne Mette Boye

■ Proyectos en la ciudad de Aalborg

■ Proyectos en ciudades vecinas

Fuentes: Elaboración propia a partir de fotografías de Google Maps, Henrik Harder, Anne Mette Boye, Karen L. Winther, Anne M. Boye y de archivo



Planificación cultural temporal : proyecto Plataforma 4

Lasse Anderson

■ Perfil Profesional

Profesor universitario danés, estudiante de posgrado, arquitecto y planificador urbano

■ Proyecto

Proyecto de posgrado en planificación cultural y la economía de la experiencia en relación con el diseño urbano, llamado Plataforma 4, ubicado en la zona industrial abandonada al este de la ciudad de Aalborg, frente al fiordo. Para más información acerca del proyecto pueden visitar la página web: <http://www.platform4.dk/>

■ Conceptos utilizados

Planificación cultural, economía de la experiencia, balance de poder, disparadores sociales

El proyecto busca generar una plataforma para establecer una comunidad de pequeños empresarios y artistas en la ciudad de Aalborg, como una opción construida desde 'abajo hacia arriba' en búsqueda de la economía de la experiencia y la construcción cultural de la ciudad, que a la vez renueve la zona industrial en el puerto de Aalborg, generando un espacio que atraiga a los jóvenes y que conjugue el arte y la tecnología, sustentado en una visión de creatividad y sostenibilidad.

Dicho espacio creativo se llama Plataforma 4 y es un experimento en curso¹. Actualmente está administrado por 3 jóvenes llamados Sofie Nielsen, Christian Villum and Kristian Ravn-Elle Stad, con la ayuda de otros voluntarios. El proyecto cuenta con una estrategia de financiamiento, en donde recibe un apoyo económico de la Universidad de Aalborg y está trabajando en relación directa con la municipalidad de Aalborg.

He estado realizando muchos proyectos participativos alrededor de Dinamarca, y lo que he descubierto es que a veces cuando los individuos que lo comenzaron, por ejemplo un tipo como yo u otra persona, cuando nos retiramos [ahí termina]. Algunas veces pienso que es muy frágil, también porque es mucho acerca de visiones e ideas [...] y podría decirse que no está 'aterrizado'

Al igual que Anne Mette Boye se refiere a la importancia de la auto-gestión en proyectos participativos desarrollados desde la comunidad. Se refiere a las consecuencias de no educar o empoderar a los habitantes que administrarán el proyecto, mediante herramientas de negociación, proceso continuo de asesoría, plan de acción, etc. Únicamente posibilitando dichas herramientas, se podrá

¹Para más información acerca del proyecto pueden visitar la página web: <http://www.platform4.dk/>

hablar de empoderamiento ciudadano a partir de un proceso participativo.

La fragilidad también radica en la falta de acción que sustente la visión, lo cual conduce muchas veces a la desilusión de los ciudadanos, porque ‘una imagen vale más que mil palabras’.

Un día estaba sentado en mi oficina y un tipo de la municipalidad, de la oficina del Alcade me llamó y me dijo: ‘Bueno [...] nos gustaría que nos dijeras de qué manera podemos usar la ciudad para cuando desarrollemos estas estrategias para la economía de la experiencia’. Luego, dos días después, una mujer del Departamento de Planificación Técnica me llamó y me dijo [lo mismo que él]. Entonces pensé que quizás podríamos hacer un proyecto en donde las diversas organizaciones y la municipalidad no planifiquen, que únicamente enmarquen y faciliten el desarrollo desde abajo hacia arriba. Pero en lugar de hablar acerca de cosas [...] hacer las cosas [...] Algunas veces con la planificación participativa...muchas estrategias, visiones y mucho hablar, pero nada concreto.

También se refiere a la importancia de los objetos en la ciudad, ya que funcionan como actores o agentes de desarrollo, y su afectación en las relaciones sociales y la manera en que se desarrolla la sociedad. Por ejemplo, el efecto que podrían tener unas rampas para patinar en una comunidad con jóvenes con problemas de drogas, o un kiosko de venta de flores en un lote abandonado.

Existe la idea que en el puerto de Aalborg han habido varios talleres y participación [...] pero pienso que desde el principio ya sabían que era lo que querían entonces es un tipo de farsa. Y pienso que ese es un problema con los diseños participativos [...] que no están concientes del poder. Porque puedes hacer un montón de cosas y tener muchas ideas pero si no estás vinculado con los que están a cargo, en cada nueve de diez casos no sucederán. [...] No considero que el aspecto del poder es algo negativo, puede ser positivo y constructivo si [lo aprovechas] desde la perspectiva correcta.

CONJUNTO 6.1

Vista aérea y externa del proyecto Plataforma 4, una muestra del contexto en que se inserta el proyecto. Aalborg, Dinamarca (mayo 2009)



Vista panorámica del contexto industrial y la bodega de ladrillo

Fuente: <http://www.platform4.dk>



Vista aérea: ubicación de bodega de Platform 4

Fuente: <http://maps.google.es/>

El tema del poder se presenta como una cara de dos monedas. En la primera historia argumenta que la estrategia de la municipalidad es un ejemplo de participación falsa utilizado para obtener la aceptación general a la propuesta, una participación más dirigida y menos exploratoria. Los planificadores y diseñadores ya saben lo que quieren y entonces es un estilo de fachada que se juega con los habitantes. La otra cara, en donde se critica al diseño participativo por no estar conciente del poder, se recalca la importancia y necesidad de visualizar el poder de forma positiva mediante una estrategia de alianza, para que el proyecto sea realista y cuente con un apoyo político, social y económico real.

Todo este tiempo le he dicho a la gente de la municipalidad: 'Esto es un experimento, y no sabes qué es lo que va a resultar de él'. Y es muy importante apearse a lo de experimento porque si planificas todo entonces [...] no tendrás sorpresas.

Se formula como experimento para explorar inicialmente el potencial creativo existente en Aalborg. Al inicio del proyecto en donde en lugar de hablar acerca de las visiones, se desarrolló un taller del futuro, alrededor del tema del arte y la tecnología, y cualquiera que se interesara en esos dos temas debía presentar ideas para objetos e instalaciones, haciendo del proceso un producto concreto. Esto con el fin de determinar el potencial creativo de las personas jóvenes de Aalborg.

Pienso que lo que es muy importante es que probamos desde el principio que si hacemos este tipo de [proyectos] habrían personas jóvenes en la ciudad o artistas que realmente quisieran hacer esto..”

Su carácter experimental permite una mayor libertad para proponer propuestas innovadoras, En su experiencia, considera que este tipo de enfoque en proyectos de planificación son mayormente aceptados por la municipalidad porque les ayuda a tomar decisiones en sus estrategias futuras para de alguna manera estar más seguros del éxito de sus intervenciones.

Pienso que lo puedes aprender de Plataforma 4 es que empezó como un pequeño taller, pero no para hablar sino para hacer [...] Es crear también algo con lo que las personas se puedan relacionar [...] Entonces puedes decir que en un nivel superior se puede hacer un marco de referencia y facilitar, diciendo: 'Ellos no saben nada de la estructura política', entonces intentamos balancear y les decimos [a los voluntarios]: 'Esto puedes hacerlo, pero si hacen esto es el fin', y para [la municipalidad] podríamos decir: 'Aléjense de estos muchachos porque es un buen proyecto'.

En este tipo de proyectos, es imperativo un proceso de negociación entre los políticos y las personas administrando el proyecto. El cual debe enfocarse en balancear ambos poderes, para que ambos mundos no colisionen ni entorpezcan el transcurso del proyecto. En proyectos desarrollados de abajo hacia arriba se vuelve estratégico involucrar a los medios de comunicación para conseguir interés político y de financiamiento. Hay que tomar en cuenta el contexto comunicacional que se vive: la utilización de redes sociales virtuales como Facebook o el correo electrónico es una forma de ampliar la participación en este tipo de proyectos.

Bueno, aquí en Dinamarca cuando que hay un proyecto nuevo, siempre hay una audiencia en donde invitan a las personas a escuchar o a dar su opinión. Algunas veces me invitan a sentarme, porque estoy haciendo lo que estoy haciendo, yo también soy una voz en la ciudad y realmente lo odio. Porque creo que solamente vas, dices algo, y ellos hacen lo que quieren de todas maneras. A veces siento que son un montón de palabras y no mucha acción y eso me molesta.

Como ciudadano y planificador, expresa una frustración con respecto al nivel de interés por parte de la municipalidad de tomar en cuenta sus opiniones.

...lo más importante que he aprendido es que si vas a hacer diseño y planificación participativa, tienes que ser específico. No se trata de hablar, se trata de hacer, acción todo el tiempo porque de lo contrario solo tienes reuniones y las personas se tornan frustradas porque lo que pensaron que

iban a tener, no sucedió.

El diseño participativo funciona mejor en proyectos con un enfoque claro, pero de cierta escala, porque muchas veces un proyecto puede llegar a ser tan pequeño que no genere el impacto o alcance deseado. Refiriéndose al Proyecto Plataforma 4 de Lasse Andersson como una excepción a la forma de intervención de la municipalidad en proyectos de renovación bajo un enfoque experimental menciona Bodil Henningsen, planificadora de la Municipalidad de Aalborg que:

...normalmente nosotros somos los controladores y los planificadores, en ese caso fuimos más como facilitadores del proceso. [...] era obtener una renovación mental porque sabemos que va a tomar muchos años para terminar el área. Además ha sido un lugar prohibido para las personas [...] porque ha sido industrial.[...] El proyecto ya existe y pienso que es algo bueno para el área y para las personas. [...] Pienso que en un plazo de cinco años talvez más personas mirarán esta área de otra manera. (Bodil Henningsen, 2009)

Este tipo de intervenciones temporales marcan una pauta para los planificadores como una estrategia de participación de carácter más orgánico y libre. Esto demuestra la posibilidad de que proyectos de auto-gestión ciudadana puedan co-existir con proyectos controlados por la municipalidad. Un balance entre la acción ciudadana y la estatal.

CONJUNTO 6.2

Vistas Internas de la bodega donde se desarrolla el Proyecto Plataforma 4. Aalborg, Dinamarca (abril 2009)



Arne R., Christian V., Sofie N.



Vista interna 01



Vista interna 02



Vista interna 03

Fuente:Fotografías de archivo



Renovación mental y participación juvenil

Anne Mette Boye

■ Perfil Profesional

Arquitecta danesa paisajista urbana de la firma METOPOS (www.metopos.dk), fundada en el 2005, y ubicada en Aarhus, Dinamarca

■ Proyecto (s)

Se presentan tres proyectos de la firma danesa METOPOS en proyectos de renovación mental del medio urbano con jóvenes. Éstos fueron financiados una por la municipalidad de Aalborg, con el fin de explorar nuevas formas para comenzar el desarrollo urbano en una zona urbana.

■ Conceptos utilizados

Renovación, empoderamiento, instalaciones 1:1, catalizador

a) Aalborg, Dinamarca – primavera 2007

Como parte de la renovación del puerto de Aalborg se formuló una propuesta de desarrollo temporal, en la zona frente el fiordo, al este de la ciudad donde hay en la actualidad edificios industriales. El fin de la propuesta es generar un proyecto experimental (Proyecto Plataforma 4) que logre transformar las historias del lugar, comúnmente asociadas a un espacio prohibido (acceso restringido), de uso privado, peligroso, industrial, pasado; por un espacio público, cultural y de libre acceso.

En la primavera del 2007 fuimos invitados junto con otras cuatro compañías para generar diferentes propuestas de cómo esta área debería ser desarrollada, y fuimos específicos en enfocarnos en desarrollar un área para el conocimiento y la experiencia...Lo que sugerimos fue que se debería utilizar el edificio de manera temporal - hasta que hubiese una renovación real- [...] para pequeños empresarios, para personas que deseaban comenzar un negocio, y a la vez convertirlo en un espacio público.

El objetivo de Metopos era por un lado atraer e interesar a las personas en el proyecto -de esta manera se logra contactar al grupo 'Plataforma 4'; y por el otro, administrar el proyecto desde afuera.

Lo que hicimos en este proceso fue apoyar. Más que nosotros mismos ser los actores, porque lo que pensamos es que era muy importante que si este proyecto debiera continuar cuando nuestro tiempo terminara, era importante que fueran las personas las que utilizaran el lugar y decidieran qué debería suceder allí. También otro punto [...] era asegurarnos que las actividades que ocurriesen allí no fueran muy específicas, que no fueran

solamente cuatro personas decidiendo lo que debería suceder a una importante y gran area en Aalborg.

En este sentido, este proyecto es un ejemplo de empoderamiento hacia una renovación mental y cultural de un área abandonada de la ciudad.

...muchas veces cuando se discuten estos procesos se enfocan mucho en los planificadores para hacer muchas de las cosas, pero es muy importante que las personas estén realizando las acciones y que realmente tengan el poder para hacerlas [...] ellos tenían las herramientas y la experiencia para organizarse ellos mismos.

El proceso para lograr una renovación urbana integral tan drástica como la que persigue el proyecto 'Plataforma 4' es paulatino, y muchas veces un modo de iniciarlo es generando pequeños eventos urbanos que inviten a realizar actividades que normalmente no se realizan en el lugar de la renovación.

Durante el proceso, también realizamos un pequeño evento: desde Nytorv, en medio de la ciudad, hicimos un pequeño camino hacia el area con pequeñas instalaciones como mesas y un lugar para basketball, sillas en donde se pudieran sentar cerca de allí (el edificio), cerca el mar, cerca del fiordo. Fue un proyecto de muy bajo presupuesto.

b) Svenstrup, Dinamarca- 2008

Svenstrup es una pequeña ciudad ubicada 20 km al sur de Aalborg con aproximadamente 8000 habitantes. Allí se desarrolló un proyecto de participación juvenil para mapear el día a día, basándose en los buenos lugares para pasar el día.

Se realizó un taller con duración de cuatro días, en el que participaron 100 niños entre diez y once años. El primer día se realizó un tour (individual y luego grupal) en donde los niños señalaban sus lugares favoritos en la ciudad. El segundo día se discutieron los sueños de cada uno, y luego lo dibujaron, hicieron historias

CONJUNTO 6.3

Intervenciones y actividades temporales en el espacio urbano para atraer a los habitantes a 'Plataforma 4'. Aalborg, Dinamarca (2007)



Intervención temporal 01



Intervención temporal 02



Intervención temporal 03



Evento Temporal 04

Fuente: Fotografías de Anne Mette Boye-METOPOS

CONJUNTO 6.4

Taller de diseño con niños entre diez y once años para crear un mapa con sus espacios favoritos en la ciudad. Svenstrup, Dinamarca (2008)



Taller de diseño con niños



Taller: organizando el mapa



Mapa final 'mapeando el día a día'

Fuente: Fotografías de Anne Mette Boye-METOPOS

o modelos de sus espacios soñados. Toda la información desarrollada en el taller se incluyó en un mapa de la ciudad que se le entregó a cada uno de los habitantes de la zona.

... lo que es importante de este proyecto es que los estudiantes comenzaron a ver sus espacios desde una perspectiva nueva, porque los lugares en que uno vive se vuelven tan comunes que uno no ve sus cualidades. Entonces tuvieron que comenzar a ver esas cualidades, y hablar acerca de ellas y sus sueños. Y en esto había una perspectiva democrática, porque la mayoría de procesos son para adultos, las discusiones.. los temas...y también las prioridades son para los adultos.

Entonces esta era una manera de decir: 'Ok, ¿De qué manera podemos empoderarlos por medio de un proceso democrático en el desarrollo del area?' Abrir sus ojos en que ellos puedan tener voz en cómo su ciudad podría ser desarrollada.

Aquí Anne expone dos consecuencias muy importantes en un proceso con jóvenes, por un lado los concientiza del potencial del area donde viven, enfocándose en lo positivo que tiene su ciudad. Por otro lado, menciona la importancia de abrir procesos participativos en temas de la ciudad, con métodos y temas directamente relacionados con la juventud. La democratización de la discusión, el desarrollo y el diseño de la ciudad mediante este tipo de procesos.

Pienso que lo más importante fue que aunque hablamos de sus sueños, la táctica era muy específica y concreta. Había un mapa, el cual ya en el segundo día se los habíamos mostrado, con sus dibujos y les dijimos que éste era el mapa que íbamos a utilizar al final, de manera que pudieran ver sus comentarios, los dibujos y las fotografías que iban a estar en el mapa. Por lo tanto, la conexión que ves es que el trabajo que ellos estaban haciendo no iba a ser guardado en una gaveta solamente. No, éste iba a ser utilizado y el mapa finalmente se imprimió y cada habitante obtuvo uno.

E proyecto trascendió más allá del taller realizado con los estudiantes, logrando impactar a la comunidad entera ya que permitió a sus habitantes descubrir sus tesoros escondidos y además motivar discusiones acerca del futuro desarrollo de la ciudad. Es importante que en este tipo de proyectos se logren involucrar a la mayor cantidad de la población de una comunidad, lo cual se puede lograr mediante un medio de comunicación efectivo, como lo fue el mapa obtenido del taller.

Las personas que vivían en el pueblo estaban muy contentos acerca del proyecto porque poco a poco les abrió los ojos en la forma en que sus hijos pensaban acerca de su ciudad, y de pronto descubrieron la calidad de su ciudad.

c) Nibe, Dinamarca –verano 2008

La ciudad de Nibe se ubica a 20 km al oeste de Aalborg, y es una ciudad bastante vieja. En este proyecto también se busca empoderar a los jóvenes por medio de procesos participativos para generar ideas para la renovación urbana de la ciudad.

Quisimos hablar con ellos, y darles una voz acerca del desarrollo de la ciudad, y también queríamos saber si era posible usar instalaciones urbanas temporales en la ciudad para abrir el debate acerca de lo que debería desarrollarse.

Al incorporar a la juventud en este tipo de procesos democráticos busca empoderarlos y hacerlos partícipes del desarrollo de la zona. Este es un modo en que la participación de otros sectores de la sociedad puede ser utilizada como disparador de preguntas acerca del futuro. En este proyecto participaron entre 40-60 jóvenes de octavo grado de colegio. La descripción del proceso a continuación:

El primer día fueron a entrevistar a otras personas acerca de los sueños para su ciudad. Al día siguiente, decidieron qué era lo que ellos mismos

deseaban, y debían pensar en un proyecto que quisieran tratar de hacer ellos mismos en grupos. Los estudiantes se organizaron en grupos de 8-10 estudiantes. El tercer y cuarto día tenían que construir instalaciones escala real 1:1, en el espacio público de lo que habían soñado. Por ejemplo, uno de ellos quería una cancha de fútbol. Entonces encontramos un área, un terreno entre edificios al lado de donde estudiaban, y ellos hicieron una cancha de fútbol con zacate y marcos. Era posible jugar allí. Otras personas crearon lugares para reunirse como bancas, algunos hicieron un jardín en la plaza principal de la ciudad. Algunos hicieron, por ejemplo, un molino de viento, un tipo de instalación urbana para agregar más diversidad...para hacer una ciudad más sostenible.

Estos experimentos urbanos pueden generar la siguiente asociación: ¡Pequeños presupuestos para grandes visiones!

Para el último día habíamos invitado a toda la ciudad a un debate, hicimos un evento de inauguración en la plaza e invitamos a tres de las personas en la ciudad que tienen voz y voto. Sabes, esas personas que en un debate realmente deciden qué es lo que va a suceder. Y ellos debatieron acerca de las instalaciones, y de hecho luego de esto se formó un grupo de ciudadanos con más o menos cuarenta personas. En este momento están discutiendo cómo debería desarrollarse la ciudad [...] Esperemos que la cancha de fútbol sea permanente.

Como resultado de estos experimentos urbanos, se logró que los habitantes se organizaran para discutir el futuro de la ciudad. Estos proyectos persiguen motivar un cambio en la mentalidad de los habitantes, generando posibilidades para reactivar el espacio público urbano.

Fue pensado como un disparador, una especie de arranque. Y lo que es interesante saber es que estas instalaciones estuvieron por 14 días, de manera que las personas podían usarlas en esos días, y pusimos una señalización con un buzón donde se podían introducir otras propuestas.

CONJUNTO 6.5

Fotografías de un dibujo y tres intervenciones temporales escala 1:1 creadas por jóvenes de octavo año de colegio. Nibe, Dinamarca (2008)



Dibujo de joven



Intervención Temporal 01



Intervención Temporal 02



Intervención Temporal 03

Fuente: Anne Mette Boye-METOPOS

Al respecto del debate actual respecto de los procesos participativos, se menciona que Dinamarca tiene una larga tradición en esta visión, que el debate acerca de los procesos participativos no es algo nuevo.

Pero pienso que actualmente hay un mayor interés en involucrar a diferentes tipos de personas en el debate y éste es nuestro enfoque en este momento. [...] Preguntándole a una persona en la calle: '¿Cómo debería desarrollarse esta área?', es una gran pregunta. Creo que [...] en lugar de hacer grandes visiones abstractas, se debería enfocar en crear contenido en donde en realidad se esté produciendo en lugar de solamente hablar. Más acción!

Se concluye que la participación de los ciudadanos en la renovación de las ciudades es importante desde la manera en que se comprende el significado emocional y las historias detrás de un espacio urbano o un edificio en particular.



Juventud, espacio público y renovación comunitaria

Karen Luise Winther

■ Perfil Profesional

Arquitecta paisajista danesa del Departamento de Parques, Manejo Ambiental e Ingeniera de la municipalidad de Aalborg

■ Proyecto

Parque Skelager en la ciudad de Aalborg, diseño participativo con niños y jóvenes de la comunidad

■ Conceptos utilizados

Participación juvenil, integración social, proyecto catalizador, sentido de pertenencia

El proyecto consiste en el diseño de un parque ubicado en un lote municipal al sur-oeste de Aalborg. El área es una zona residencial con diferentes problemas sociales: alto desempleo, muchos niños con problemas en la escuela, absentismo, y pobreza. El proyecto surge por una iniciativa gubernamental de brindar apoyo económico a proyectos especiales de integración social, donde los niños debían decidir y tener la responsabilidad, mientras que los adultos funcionarían como guías. El proyecto 'Parque Skelager' comenzó en el 2004 y fue el primer proyecto de participación protagónica con niños que realizó la Municipalidad de Aalborg. Participaron 600 estudiantes entre 6 y 14 años de la escuela Sofiendal, y el taller tuvo una duración de cinco días, de lunes a viernes durante todo el día escolar.

Comenzamos pensando en cuántos niños deberíamos involucrar, serían grupos especiales y cómo íbamos a involucrarlos. Nos dimos cuenta que el 80% de los niños de aquí asistían a una escuela a un kilómetro de esta área. [...] Le preguntamos a la escuela: '¿Les gustaría unirse a nosotros, tal vez en tres o 4 clases en algunos días por una semana podríamos trabajar con el parque?', y ellos nos respondieron de inmediato: 'No, queremos uniros a ustedes, pero toda la escuela porque este es un proyecto tan maravilloso y todos nuestros niños deberían de participar!...excepto por los niños mayores de noveno grado porque tienen exámenes'. Pero desde 6 a 14 años sí, y de hecho eran 600. Entonces dijimos: 'Wow, ¿qué vamos a hacer?!'.

Decidimos contratar un arquitecto paisajista [Schönherr Landscape] para hacer un marco conceptual del parque. Escribimos varias restricciones al programa, como por ejemplo que debía hacerlo muy flexible porque son los niños quienes van a colocar sus ideas en el parque y no sabemos qué es lo que van a sugerir [...] También le dijimos [a los arquitectos paisajistas] que este es un proyecto de conexión entre partes de la ciudad, porque el [uso

del suelo] es muy diferente: casas pequeñas, compañías, Colegio Técnico, apartamentos pequeños, bloques para ancianos, un kinder, etc.. [...] Este parque era un vínculo muy importante [dentro del sistema de parques de Aalborg]. [...] Teníamos ciertas direcciones de lo que queríamos para el área. Y luego tuvimos esta semana en la escuela y fue maravilloso! Siempre que hablamos acerca de esto todos nos emocionamos.

Entonces un día realizamos un paseo con los niños en grupos según las clases; nosotros eramos diez personas en distintas estaciones contándoles acerca de las plantas acá, el terreno, los animales... También un grupo hizo unas jaulas de pájaros y las colocamos en el parque. Pero principalmente para dar una impresión de qué tan grande era el área, cuántos campos de fútbol podrían haber allí. Porque sabes... a la mayoría de ellos les gusta el fútbol. [Los niños] decían: "¡Oh, esto es enorme!", estaban felices y brindaban mucha energía.

La experimentación del espacio donde se va a diseñar el proyecto hace más real el proceso. Esta es la etapa de concientización –tanto individual como social– de la escala del área a diseñar, abrir las posibilidades de ese nuevo espacio y comenzar una relación entre todos los participantes.

La participación de las maestras en estos procesos es esencial ya que ellas conocen a los estudiantes. Pero por otro lado, debe existir una preparación mental hacia los cambios en los esquemas de poder y control hacia los niños, diferentes en un proceso sumamente libre y creativo. Se debe buscar un equilibrio, y establecer el rol de los maestros en el proceso.

Luego comenzamos con la semana en la escuela. También nos habíamos preparado con las maestras, lo cual es muy importante. De hecho la directora de la escuela decidió unirse al proyecto antes de preguntarle a los maestros porque dijo que si iba y les preguntaba, algunos dirían: 'Oh no, no está organizado'. Las maestras están muy acostumbrados a los esquemas y este tipo de proceso necesitaría esquemas más creativos. Pero preparamos una reunión con los profesores en donde les mostramos

diapositivas de cómo realizar trabajo creativo con niños desde nuestro punto de vista y ellos estaban muy contentos.

Algunos de los niños trabajaron en sus propias clases, algunos en clases mixtas; por ejemplo, sexto y séptimo grado o cuarto y sexto. Algunos de los niños pequeños solamente trabajaron por dos días y luego tuvieron escuela porque iba a ser un largo proceso trabajar cinco días, según las maestras.

También planificamos cómo reunir los materiales para los niños, [para eso] colocamos unas tiendas en el patio de la escuela, que debían estar llenas de materiales. Encontramos materiales en el depósito de chatarra como hierro viejo, partes pequeñas, partes grandes, componentes de radio, computadoras, cables, alfombras viejas.

Tenemos una compañía afuera de la ciudad que realiza impresiones en placas de metal y les preguntamos si podríamos tomar un poco de sus desechos. Habían diferentes componentes y colores, por supuesto papel de color.

Este es un ejemplo de cómo la inversión económica durante la etapa creativa-participativa puede reducirse mediante el reciclaje de materiales. Introduciendo conceptos de sostenibilidad económica y ambiental –de manera paralela– a los niños durante el proceso del taller.

Se observan varias consecuencias derivadas de no involucrar a las maestras en el proceso desde el principio, principalmente indiferencia y frustración. Durante el taller en la escuela, los maestros -- quienes también son participantes de las dinámicas-- no se sentían parte del proceso y menos aún tenían las herramientas o métodos para manejar un cambio en el esquema de control y poder; convirtiendo el proceso en una actividad frustrante para ellos. Se debe tener la sensibilidad para capacitar y negociar con todos los participantes para poder completar un proceso participativo satisfactorio.

CONJUNTO 6.6

Proceso de elaboración de modelos y dibujos -ideas para el parque Skelager- por niños entre seis y catorce años parte del proceso. Aalborg, Dinamarca (2004)

Comenzamos un lunes en la mañana en el gimnasio. Hicimos una pequeña presentación para los niños con imágenes inspiradoras. [...] Eran abstractas [...] como texturas, superficies, actividades pero en diferentes lugares, estados de ánimo. Les mostramos las imágenes y una película que fue genial, con sonidos.

Eran 200 estudiantes en el gimnasio, tres veces, que estaban totalmente concentrados. [...] Luego les dijimos: 'Tienen una gran responsabilidad, ustedes van a crear un nuevo parque para toda la ciudad. En esta área viven 12,000 personas que van a usar este parque'. Estaban sonriendo y tan orgullosos, y sabes...nosotros casi lloramos. Ellos estaban de verdad serios y también llenos de alegría porque por supuesto ellos pensaron que podrían tener todo. Y esto fue muy difícil, tuvimos problemas con esto...

Luego de que les mostramos las imágenes les dijimos: 'Ok, a trabajar!', y ellos dijeron: '¡Yey!' y corrieron a las clases. Después nos dimos cuenta que no teníamos suficientes materiales, eran las maestras quienes decían organizar esa parte y no lo habían hecho. [...] Por supuesto los niños comenzaron con lo que había, y desde luego encontramos algo para ellos, pero eso fue un retraso.

Esto sucedió porque no se les preguntó a las maestras desde el principio si querían unirse. Porque tal vez pienso que en otro momento, me gustaría tener un proceso de planificación por un período más largo e involucrar a las maestras un poco más. En cómo el proceso va a ser, porque las maestras estaban muy nerviosas porque no estaban acostumbradas a dejar ir a los niños, están acostumbradas a decir: 'Tienes que sentarte aquí y leer', [...] pero la idea era no controlarlos.

El taller, además de permitir el proceso creativo, también fomenta actitudes favorables para la salud social y mental de la juventud, permitiéndoles expresarse, defender su propuesta y mostrar orgullo hacia sus aportes.

Trabajaron como te he contado en grupos pequeños, eramos diez personas de la municipalidad y estudiantes de la Escuela de Arquitectura de Aarhus



Taller de diseño con niños 01



Taller de diseño con niños 02



Taller de diseño con niños 03



Exposicion de ideas

Fuente: Karen L. Winther-municipalidad Aalborg

quienes nos ayudaron con el proceso.

Cuando los niños tenían problemas había una mesa en la parte central de la escuela donde siempre había un guía sentado. Los niños aprendieron mucho a estar orgullosos de su trabajo. [...]

Cuando mostraban sus proyectos les hacíamos preguntas como por ejemplo, '¿Cuántos niños pueden jugar en la casita? ¿Qué es lo que vas a jugar en la casita? ¿Qué cosas habría fuera de la casita? Solamente algunas preguntas, y ellos decían y decían. También los ayudamos a pasearnos por las clases preguntándoles cómo les iba..les ayudamos a los niños a escribir acerca de sus proyectos porque es muy difícil recordar los detalles.

Pero nos olvidamos de los niños pequeños porque no sabían escribir y cuando llegábamos a las clases y les decíamos: '¿Has escrito acerca del proyecto?', ellos decían: 'Sí, sí, yo he escrito', y luego veíamos las notas y solamente era b,b,b,b,b...Era tan lindo.

La utilización de ejes temáticos en el desarrollo de ideas ayuda a dirigir mejor los esfuerzos de los niños y jóvenes.

Dividimos a los niños en tres grupos temáticos principales. Había un grupo llamado Naturaleza para los niños más pequeños, y otro llamado Deportes, más áreas para los jóvenes y el tercero...no me recuerdo.

Habían 200 niños en cada tema; pero para los niños pequeños, las maestras dijeron que debían trabajar en las cabinas (casas para jugar hechas de materiales naturales). Entonces tuvieron eso específico para los dos días, pero te cuento que vimos cabinas tan diferentes. De manera que si les das un tema ellos pueden hacer un montón.

Durante el proceso hay que realizar ajustes para lograr los objetivos deseados. Inclusive durante el proceso se puede recurrir a ejemplos de los modelos creados por estudiantes, para mostrar una forma de solucionar el problema y generar

orgullo en los creadores de la solución.

En la mitad de la semana podíamos sentir que algunos de los niños necesitaban ayuda. Habían hecho un modelo pero tenían problemas en explicar qué había dentro y algunos querían colocar luz y sol.

Así que los llevamos una vez más al gimnasio y mostramos una presentación acerca de cómo explicar lo que hay dentro y por ejemplo una de las imágenes era tela y espuma que parecía un elefante y les preguntamos a los niños: '¿Qué es esto?', ellos dijeron: '¡Es un elefante!' y la siguiente diapositiva mostraba que era un sombrero con una tela encima. Así, que tratamos de mostrarles una metáfora, que para saber qué hay dentro había que abrirlo y explicarlo. También les enseñamos cortes transversales en donde podían ver lo que había dentro; así como caricaturas porque son muy buenas para explicar los sonidos mediante símbolos, y así puedes ver los sonidos.

Luego contratamos a dos maestros músicos quienes tocaron música con la basura. Fue muy extraño y muy divertido. Luego [los niños regresaron a trabajar en sus proyectos].

Así que no solamente es un aprendizaje para los niños, sino también para los maestros. Estas reacciones por parte de los estudiantes hace que los maestros reflexionen acerca de su modo de enseñar; además de descubrir el potencial escondido en sus estudiantes. Todo esto a través de la reacción positiva y un orden natural --no inducido-- en sus estudiantes durante las actividades en la semana de diseño.

Las maestras nos dijeron que no podían hacer que salieran a jugar durante el recreo, tenía que sacarlos diciendo: 'Tienes que ir afuera y jugar, voy a cerrar con llave la puerta', mientras los niños decían: 'No, quiero quedarme y trabajar'.

También se llevaron el trabajo a sus casas donde sus padres, [para involucrarlos de forma secundaria]. Incluso la profesora de artes de la

escuela dijo: 'Oh, no sabía que mis niños podían hacer cosas como estas'.
[...] Creo que ahora probablemente esté utilizando algo de la experiencia.
[...] Una de las maestras se fue a la casa porque no pudo manejar ese proceso.

El aprendizaje se refuerza mediante la reflexión conjunta, el diálogo y la presentación de las propuestas individuales de niños y jóvenes de distintas edades. La participación en estos proceso desarrolla también el respeto hacia la diversidad de puntos de vista.

Todo el día...trabajaron, trabajaron y trabajaron. [...] Muchos hicieron modelos porque de hecho obtuvimos 364 modelos y 1000 ideas. Habían también dibujos, poemas e historias. La [representación] era libre. Algunos de los niños tenían más de una idea y hacían un modelo para una y un dibujo para la otra.

El viernes hicimos una exhibición y todos estaban invitados. Se colocaron los modelos y fue maravilloso ver como se respetaban entre ellos. Habían niños de diez años preguntándole a los de 6 años acerca de sus proyectos. Nadie destruyó nada –los modelos estaban en el piso, en la pared, por todo lado—y eran tan pero tan cuidadosos.

Nosotros no les pedimos eso, pero si les dijimos durante la semana que debían compartir sus ideas, nada es un secreto porque si quieres ser creativo debes compartir tus ideas.

Durante el proceso de selección de propuestas para la implementación, se decide conformar un grupo representativo por estudiantes, en este caso. Se formula una experiencia positiva de negociación y aprendizaje entre los niños del Consejo, alejándonos momentáneamente de su realidad social problemática.

Durante la semana le pedimos a las maestras encontrar de 7 a 10 niños para el 'Consejo de los niños' [...] El Consejo sería supervisor del proceso y responsable hacia los otros niños y la ciudad. Les pedimos que buscaran niños que necesitaran buenas experiencias, y eran de esta zona habitacional

CONJUNTO 6.7

El Consejo de los Niños y el proceso de selección de propuestas para la implementación en el parque skelager. Aalborg, Dinamarca (2004)



"Consejo de los Niños"



Exposición de ideas



Consejo de los Niños seleccionando proyectos para el parque

Fuente: Karen L. Winther-municipalidad Aalborg

CONJUNTO 6.8

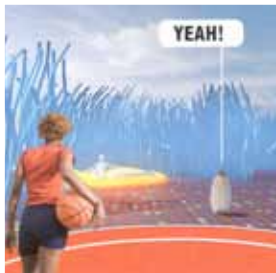
Representaciones gráficas de algunas de las propuestas formuladas por los participantes Aalborg, Dinamarca (2005)



Hongos para escalar



Dragón para jugar



Discoteque al aire libre



Cancha multiuso

Fuente: Karen L. Winther-municipalidad Aalborg

[con problemática social]. Encontraron siete niños para nosotros, el más joven tenía solamente seis años y el mayor tenía trece.

Se recalca la estrategia de involucrar el poder mediático, político y económico en la fase de presentación pública para obtener los medios para convertir el proyecto en una realidad. Además de la sensibilidad y honestidad durante un proceso de este tipo, especialmente con los niños puesto que tienen una percepción diferente del tiempo y no comprenden los procesos económicos y políticos que conlleva la concreción de un parque, en este caso.

El viernes en la noche [...] registramos todos los modelos con fotografías y uno de nosotros trabajó durante catorce días agrupando las ideas por edad, ideas para niños, ideas por grado.

Se realizó una especie de base de datos y la tengo en un disco, porque también trabajé con los parques infantiles de la municipalidad. Cuando desarrollé los parques usé esas ideas.

Les dijimos a los niños que no podíamos tener todas las ideas en el parque, pero que yo las iba a usar en parques de la municipalidad, así todas las ideas serán usadas. Tal vez no todas ellas se realizarán pero se usarán de inspiración.

La exhibición duró 14 días en la escuela donde podían llevar a los padres, fue muy popular y sus padres estaban también muy orgullosos.

Después invitamos a políticos [...] y el Consejo de los Niños fue presentado e inauguraron la exhibición hablando del trabajo que habían realizado. Estaban muy tímidos pero orgullosos. Los políticos pensaron que este era un proyecto muy interesante.

Es muy importante utilizar todo el tiempo a la prensa y a los políticos porque es una forma de obtener el dinero, porque podíamos ver que la donación millonaria del gobierno no iba a ser suficiente. Además hicimos el proyecto cuando los precios estaban muy altos.

De manera que la iluminación, algunos jardines, y unos árboles para la primera fase del parque habrían gastado esa donación gubernamental. Por supuesto que sería un proyecto que duraría diez años o más. [...] Es muy difícil porque nos dimos cuenta que cuando trabajas con niños lo mejor son los procesos rápidos porque cuando les pides hacer algo, ellos esperan que mañana haya algo con lo que pueda jugar.

Las herramientas de juego permiten una negociación más allá de ganadores o perdedores, y posibilitan expresar sus opiniones sin miedos a reprimendas o equivocaciones. Además incorporan el aspecto lúdico en la negociación haciéndolo atractivo para los niños del consejo.

Lo que hicimos, fue pedirle al Consejo de los Niños que seleccionaran las ochenta mejores ideas de la exhibición. Trabajamos con ellos en tres reuniones seleccionando más y más ideas. Primero, el arquitecto paisajista graficó las ochenta ideas y las imprimió. Además hizo un documento con diferentes criterios para revisar si habían elegido ideas para niños, para ancianos, para tu hermano menor.

Creimos que quizás elegirían sus propias ideas pero no fue así, fueron muy responsables. Teníamos también que pensar en la economía porque algunas de las ideas --como torres o robots-- eran muy caras. Les dijimos: 'Ok, puedes escoger esta idea pero solamente tendrás eso, no tendrás el parque ni árboles ni nada más. Además es muy caro ponerlo a funcionar entonces solo funcionaría por un día'. Entonces ellos decían: 'Oh, entonces no...'

Estaban discutiendo entre ellos cada uno diciendo porque pensaban que una idea era buena. La siguiente parte era reducir aún más los proyectos. Para esto se hizo un juego con los ámbitos del parque en donde tenían que reducir a cuarenta o cincuenta ideas. Teníamos estas tarjetas pequeñas con las ideas como símbolos y ellos ponían las ideas en los ámbitos. Algunos de ellos estaban reservados para después, porque queríamos que talvez en diez años otro grupo de niños tendría nuevas necesidades. [...]

En la segunda ronda, caminaron alrededor y [encontraban una idea mejor y negociaban intercambiarla] o encontraban algunas ideas que tenían la misma función.

De hecho tuvimos que detenernos después de hora y media y eso que eran niños pequeños, pero estaban tan concentrados. Después nos fuimos a la casa e hicimos esta [distribución en planta], la cual presentamos luego a los niños. Primero al Consejo y luego a toda la escuela.

Como estrategia de activación del proyecto, el proceso de participación no concluye con los niños de la escuela, sino que se incorporan a la mayor cantidad de actores interesados que puedan aportar diversidad y energía al proyecto. Siempre estableciendo la propiedad principal del proyecto hacia los niños y velando por el cumplimiento de las decisiones tomadas por el Consejo.

Necesitábamos distintos activadores. Uno de las cuestiones era pedirle a los distintos grupos deportivos que se unieran al proyecto. De hecho teníamos un espacio para bicicletas BMX en otra parte de la ciudad y ellos no estaban satisfechos con el diseño, [...] y incluso teníamos planes diferentes para esa área [...] Ellos practican dos veces por semana y deseaban tener más miembros, mientras que nosotros queríamos que estos niños participaran en deportes. Así que les pedimos moverse al proyecto y obtuvimos dinero de otra parte de la municipalidad, que se tradujo en más dinero para todo el proyecto. Le pedimos a los boy scouts que se unieran, [...] al club de baloncesto callejero [...] Les dijimos a los clubes: 'Bueno, este proyecto es de los niños y ellos son los que deciden si ustedes pueden ser parte del parque. Ellos no quieren que hayan cercas, no quieren que ustedes digan que ese es su espacio y que ellos no pueden ir.' Y ellos dijeron: 'Nosotros entendemos'.

El marco temporal de la ejecución del proyecto puede ser difícil de comprender para los participantes, en este caso los niños. El realizar acciones de bajo costo e implementación inmediata mantiene la sensación de avance del proyecto, reduce la frustración de la extensión temporal y comienza a generar actividad en

CONJUNTO 6.9

Proceso de elaboración e implementación del "Jardín de Tigres", una de las propuestas formuladas, en el parque skelager. Aalborg, Dinamarca (2005)



Niños plantando árboles



Plantando árboles



Karen pintando rocas



Niñas pintando rocas

Fuente: Karen L. Winther-municipalidad Aalborg-2005

el locus del proyecto.

"Dos años. Y también tomó un año después de obtener todas las ideas [...], luego tomó varios meses para crear el material para los empresarios [para el financiamiento]. Después un año para terminar la primera fase del parque: los caminos. Y los niños simplemente pensaban: 'Oh, nunca va a estar terminado...'. De manera que tuvimos una semana de trabajo temática con la escuela en Agosto y Noviembre, [donde] plantamos algunos árboles con los niños en el parque. Fueron dos clases que se nos unieron. Esto para decir: 'Algo está sucediendo'. [...]"

Hicimos pequeños jardines, un jardín frutal, un jardín de rocas donde las rocas eran pintadas como tigres y están acostadas en el zacate 'escondiéndose'. Algunas de las ideas no son costosas y algunas son muy caras, entonces tratamos de hacer las menos costosas primero.

La municipalidad nunca había trabajado con niños [...] dando la responsabilidad de esta manera y por tantos días. Fue un proyecto piloto exitoso. Pero hubo muchos retos en el proceso y también después por el tiempo para desarrollarlo, y de qué manera se podía continuar con el buen espíritu: 'Les prometí esto y tomará diez años antes de que puedas verlo'. Traté de decirles que si plantan un árbol, lo verás cuando tus nietos sean viejos. [...]"

Hablamos con el Consejo muchas veces acerca de lo que pensaban estaba bien o mal. Y una y otra vez nos decían que el aspecto del tiempo y el aspecto económico era lo más difícil para ellos de comprender [...] Hemos experimentado que mientras no tengamos dinero para crear cosas nuevas no podemos involucrarlos, es muy duro.

Un proyecto de renovación espacial, complementado con proyectos sociales de colaboración para su mantenimiento, ejecución y control se perfila como una opción de trabajos sostenibles, permite a la población comunitaria adulta y mayor, no solamente ser parte del crecimiento del proyecto; sino también solucionar, en este caso específico, el problema de desempleo.

El parque es una especie de catalizador para varios proyectos. En realidad tenemos un proyecto de trabajo para los padres aquí. [...] La economía se ha reducido, el zacate ha crecido. [La idea] es que con los padres se podría cortar más el zacate, tener más flores, hacer cosas extra y habrá un adulto en los clubes de deporte todo el tiempo para vigilar. Hemos experimentado que ellos –los niños– cuidan las cosas que ya hay allí, por supuesto que hacen sus dibujos y patinan, pero solamente están creando algo. Realmente les importa el parque, sienten que es su parque. [...] Esta área habitacional ha utilizado mucho dinero reparando los daños por vandalismo. Ahora tienen cero y gastan cero. [...] Ellos dicen que es por el parque, que los niños le tienen mucho cariño y que será mucho mejor cuando exista el resto [del parque].

Este tipo de proyectos participativos pilotos permiten establecer antecedentes para estrategias futuras de planificación y diseño. Se comprende la importancia de desarrollar proyectos con jóvenes diferenciadas de los métodos tradicionales participativos.

Pienso que es muy emocionante trabajar con niños y le dije a Bodil Henningsen que deberíamos de tratar de hacerlo en [los proyectos de] planificación de la municipalidad. En realidad están haciendo el proceso de la municipalidad en un nivel muy alto pero creo que podríamos usar a la gente joven. Porque si continuamos con la participación normal de los ciudadanos en donde tenemos estas reuniones, solamente son personas mayores y adultos. Pienso que es muy difícil saber cómo vamos a crear esta ciudad que sea para los niños y la juventud

Otro beneficio es que ellos saben que en Aalborg hay procesos democráticos, tú puedes dar tu opinión y hay una razón por la que las cosas toman mucho tiempo en hacerse, porque se le debe consultar a muchas personas.

Pienso que algunos años atrás si alguien le preguntaba a alguien que trabaja en la municipalidad, habría sido "Yo sé que es lo que ellos necesitan"; pero

ahora sería 'No lo sé. ¿Cómo habría de saberlo? No vivo en esa área. No sé como la utilizan o qué es lo que necesitan. Tengo que preguntarles'.



Tecnología GPS, juventud y espacio público

Henrik Harder

■ Perfil Profesional

Arquitecto danés, Ph.D en Transporte, Movilidad y Planificación; y Profesor de la Universidad de Aalborg

■ Proyecto

En un estudio preliminar del método rastreo de GPS, en agosto del 2007, se realizó una investigación entre la municipalidad de Aalborg y la investigación DMB "El Byrum múltiple" llevada a cabo por la Universidad de Aalborg. Su actual investigación que consiste en rastrear a los habitantes en el espacio urbano de mediante la utilización de un dispositivo de GPS.

■ Conceptos utilizados

Juventud, espacio público vs espacio virtual, gps

Posterior al estudio preliminar realizado con la tecnología GPS, se seleccionaron a 200 estudiantes de colegios daneses los cuales debían portar un dispositivo de GPS por siete días y cada tarde responder un cuestionario con un mapa que mostraba los lugares en que habían estado ese día. A partir de esta investigación se lograron determinar patrones de comportamiento, sub-utilización de espacios urbanos recién renovados y diferencias en el género.

Hemos observado una disminución en el uso del espacio urbano, porque hay muchas cosas que pueden ser realizadas en la casa, cosas que antes se realizaban en el espacio urbano. Lo que estamos mapeando en el espacio urbano, en la vida real es solamente una parte de la vida de las personas. Gran parte de la vida, actualmente en Dinamarca, se encuentra en el hogar y en lo virtual, en la computadora. [...] Le hemos preguntado a estas personas qué es lo que hacen cuando están frente a la computadora, y puedes ver que por supuesto están en Facebook, compras por internet, lugares de subasta, Google y otros. Entonces lo que estamos observando es que el espacio virtual está compitiendo fuertemente con el espacio físico...en Aalborg puedes encontrar espacios urbanos vacíos.

El impacto del espacio virtual en la utilización del espacio público ya está transformando el modo en que las personas utilizan la ciudad. Presenta un llamado a los planificadores y diseñadores a estudiar detalladamente la morfosis del espacio urbano y cómo puede éste competir con las redes sociales, los sitios de compras por internet, entre otros.

Y si observas a las personas en nuestros estudios preliminares...ellos no están deambulando por el espacio, en cambio están extremadamente enfocados en hacer algo específico. Hacemos esto solamente en primavera y en otoño. Así que podría decir que se torna peor en invierno.

Eso es el porqué estamos haciendo este gran estudio...en este momento. Tenemos grandes problemas en Dinamarca, las municipalidades están muy interesadas en justificar la inversión en el espacio público. Por otro lado, podría decir que aunque muchos de los espacios o lugares urbanos que ellos diseñan son muy bonitos, parece que las personas no están interesadas en utilizarlos.

A partir de lo anterior, se recalca la importancia de una colaboración investigativa entre la municipalidad y la Universidad. Dicha colaboración promueve la sostenibilidad económica de los esfuerzos por mejorar el espacio público de Aalborg, o cualquier otra ciudad. De manera que el valor estético y funcional no son factores que aseguren el éxito de un espacio público en particular, se debe profundizar más en los estudios antes de intervenir el entorno urbano.

Parece que lugares como Youtube y Facebook tienen una enorme influencia en el comportamiento de las personas, y en este momento pueden hacer cosas que en algún momento hacías en es 'espacio real'. Supongo que si quieres hablar con un amigo, no tienes que cruzar la calle, simplemente enciendes tu computadora y tienes a todos tus amigos. Entonces no es necesario salir. Claro que si tienes que comer o encontrarte con otros amigos, puedes salir [de la casa]. Pero entonces estás enfocado, como [...] muestra el primer estudio. Las personas están extremadamente enfocadas cuando utilizan el espacio público...

Si el espacio público está siendo utilizado selectivamente, ¿cuáles son los factores que inciden o atraen a los jóvenes de la sociedad a preferirlos por encima de las facilidades virtuales de encuentro, entretenimiento y consumo que ofrece internet?

Podemos observar donde están [los jóvenes]: en las áreas de compras, en el bosque y más usualmente en los parques. Definitivamente, las mujeres eligen los lugares más seguros donde hay mucha gente. En cambio, los hombres caminan afuera de las calles principales.

CONJUNTO 6.10

Mapeo GPS para determinar patrones de movimiento en Aalborg, Dinamarca (agosto 2007)



Localización del parque



Vista interna del parque



Mapeo GPS en parque

Fuente: Fotografías tomadas de "HelPark - DUS: Borgerundersøgelse - Kildeparken" por el Instituto 19. Arquitectura y Diseño de la Universidad de Aalborg- Agosto 2007

En esta investigación la participación ciudadana es de un carácter pasivo, pero igualmente necesaria y sumamente valiosa para estudiar la utilización actual del espacio urbano, y debe ser considerada por los diseñadores y planificadores urbanos a fin de evaluar las estrategias urbanas actuales. A pesar que la utilización de esta técnica no es algo nuevo, su aplicación al análisis del espacio urbano si lo es; no sólo en Dinamarca, sino también en Europa.

6.4 Conclusiones y recomendaciones

Si bien Dinamarca es considerada una cultura participativa, analizando las diversas experiencias y posturas hacia la participación en la planificación y el diseño urbano, se evidencia un largo camino por recorrer para lograr un empoderamiento real del ciudadano con el entorno.

Durante las entrevistas, los profesionales enfatizaron que la participación debe ser utilizada para soluciones específicas a problemas específicos del espacio y la ciudad. Por lo general el diseño participativo funciona mejor en proyectos con un enfoque claro, pero de cierta escala, porque muchas veces un proyecto puede llegar a ser tan pequeño que no genere el impacto o alcance deseado. Además debe ser un proceso de negociación entre las estructuras de poder (político, económico, social) y las personas para quienes está dirigido el proyecto para lograr llevar a cabo de manera integral y democrática. Asimismo, en proyectos desarrollados de abajo hacia arriba se vuelve estratégico involucrar a los medios de comunicación para conseguir interés político y de financiamiento.

A pesar de que las estructuras de poder político y económico, se resisten a ceder su poder, bajo el discurso de que el habitante no es responsable de la calidad de su entorno, de manera que la participación depende enteramente de la voluntad política del momento, intereses económicos y la actitud de los profesionales encargados, a nivel municipal existe un fuerte interés por involucrar metodologías participativas en el diseño urbano, fortalecido por el diálogo con la universidad de Aalborg. Sin embargo el poder social todavía no es un actor

protagónico en la construcción del entorno manifestado desde la crítica del habitante hacia los métodos de consulta y la respuesta de la municipalidad hacia la participación ciudadana.

En relación con lo anterior, se recalca que en proyectos de carácter público es responsabilidad del gobierno hacer de este tipo de procesos lo más democrático posible. Por ejemplo, la municipalidad debe lograr un balance entre los diferentes intereses de los actores gubernamentales, de la comunidad y agentes externos.

A nivel universitario, el tema de la participación se ve reflejada en el discurso académico y en la mayoría de proyectos de investigación-acción realizados por el profesorado universitario, además en el desarrollo de proyectos de grado en diseño y planificación urbana se insta a los estudiantes a realizar entrevistas para determinar los actores y sus posibles intereses hacia el proyecto. Sin embargo, depende del interés del estudiante, ampliar el conocimiento acerca de las técnicas actualmente utilizadas en el diseño y la planificación participativa, al realizar su práctica profesionales en firmas arquitectónicas con este enfoque.

Para ello existen firmas de arquitectura y urbanismo especializadas en la utilización de métodos y herramientas participativas, pero no son todas las empresas las que emplean este enfoque. Cada empresa ha desarrollado su propia interpretación de los métodos existentes, generando sus propias herramientas. El nivel de participación de los habitantes, sea como informantes expertos o como participantes activos en el diseño, dependerá del objetivo, la escala, y el ente gestor del proyecto, sea la municipalidad, la universidad, los habitantes o actores privados. Cada uno de los grupos interesados mantiene un rol distinto a lo largo del proceso, rol que dependerá del enfoque y el alcance formulado en el proyecto.

El diseñador debe estar abierto a las consideraciones de los ciudadanos, sin embargo se enfatiza que durante el proceso se les rete y no necesariamente

que el diseñador haga ciegamente lo que le dicen o piden. El diseñador o planificador, con sus conocimientos técnicos, es quien tiene la responsabilidad de desarrollar las ideas de los participantes, y al mismo tiempo lograr un equilibrio entre los intereses de los entes privados, de los actores sociales y del gobierno local, hasta consolidarlo en un proyecto coherente e inclusivo.

En relación con los habitantes, se deben considerar las diferentes posturas y la mayor cantidad de puntos de vista de las personas interesadas en desarrollar un proyecto urbano. Primeramente se debe determinar hasta qué nivel deben involucrarse los participantes, actores y diseñador para definir su rol dentro del proyecto, sin embargo las personas deben estar realmente involucradas en el proceso y no utilizarse solamente para cumplir requisitos de participación. Una vez definido el rol, es necesario obtener un compromiso por parte de todos los grupos participantes del proyecto.

Los aportes, consideraciones y recomendaciones obtenidas de las historias de participación danesas son la base, el fundamento en la formulación del proyecto participativo con adolescentes en Costa Rica. Los mismos están enfocados a comprender tres aspectos importantes: la implicación y alcance de la participación ciudadana y juvenil, el proceso colaborativo de aprendizaje y la relevancia de las herramientas participativas (ver lámina 6.1)

Por un lado, el proceso participativo es un aprendizaje colectivo hacia una o varias metas comunes, en consecuencia durante un proyecto participativo es importante brindar nuevos conocimientos a los habitantes para de esa manera elevar el nivel de debate intelectual y creativo, fomentando un proceso de aprendizaje mutuo.

Por el otro, al ser un proceso colaborativo y de aprendizaje entre los actores y las fuerzas políticas, económicas y sociales, es fundamental asociarse con el gobierno local, así como involucrar a los medios de comunicación para visibilizar el alcance positivo del proyecto y obtener apoyo para darle continuidad

a los resultados.

Se debe enfatizar el aprendizaje por medio de la experiencia cotidiana de los habitantes, para de esta manera lograr una transformación integral de la realidad, no solamente a partir de la renovación física del entorno, sino a través de la concientización, con miras a una renovación mental, donde los actores (habitantes, profesionales y gobierno local) potencien y encaucen su poder de acción en la construcción inclusiva del entorno.


Se manifiesta la importancia de utilizar la participación para el estudio del espacio público urbano con la finalidad de formular estrategias de planificación y diseño efectivas para así dirigir los recursos humanos, profesionales y económicos a espacios que respondan con los intereses y forma de utilización del espacio público por parte de los habitantes.

Particularmente en el caso particular de la participación juvenil se debe, a través de herramientas para el diálogo que ayuden al proceso colaborativo entre profesionales y habitantes, incentivar la libertad creativa hacia el empoderamiento juvenil. Por ejemplo a través de proyectos grupales colaborativos con modelos escala real para intervenir a modo experimental el espacio urbano y manifestar la postura de la juventud urbana hacia la problemática urbana, mediante el reciclaje de materiales. En definitiva, es recomendable enfatizar la acción y minimizar la conversación, para encauzar realmente a proyectos de mejoramiento urbano y no solamente quedar en la teorización de la propuesta. Específicamente se toma como base metodológica para la formulación del proyecto en Costa Rica, las estrategias de tres proyectos: el mapeo diagnóstico de la situación actual, el taller de diseño, expresión y creatividad y las intervenciones temporales 1:1 (ver diagrama 6.2)

Para concluir a continuación se exponen una serie de recomendaciones metodológicas a tomar en cuenta en la formulación, planificación y ejecución de un proceso participativo en diseño y planificación urbana:

LAMINA 6.1


Síntesis de lineamientos en la formulación de un proyecto de diseño urbano participativo a partir de las experiencias participativas recopiladas en Dinamarca (marzo-mayo 2009)

 es un **aprendizaje colectivo** hacia una o varias metas comunes

anne j. anderson

 enfatizar el aprendizaje por medio de la **experiencia**

arne remmen

 es un proceso **colaborativo** y de aprendizaje entre los **actores**

gitte marling

 enfatizar el proceso **democrático** y asociarse con el **gobierno local**

victor andrade

 proyectos grupales colaborativos con modelos **escala 1:1**

Mikkel Hallunbaek

colaboración actores
aprendizaje colectivo
concientización
libertad creativa
participación juvenil
empoderamiento
renovación mental



CONOCIMIENTO
EMPODERAMIENTO
DESARROLLO HUMANO

→ APRENDIZAJES SOCIO-URBANOS

herramientas para el **diálogo** que ayuden al proceso colaborativo



Anne m. kanstrup

incentivar la **libertad creativa** hacia el **empoderamiento juvenil**



karen i. winther

más **acción**...menos conversación!



lasse anderson

utilizar la **participación** para el **estudio del espacio público urbano**



henrik harder

mediante la **renovación mental** se conduce a la **transformación integral** de la realidad



anne m. boye

- En primera instancia se debe planificar la estructura del taller con anterioridad, así como definir claramente el beneficio que obtendrían los participantes, para consolidar el compromiso con el proyecto. Para ello se aconseja identificar el perfil de las personas que van a participar con anterioridad a la selección, para así adecuar los ejercicios a la edad, intereses y habilidades de los participantes.
- A nivel de convocatoria, se recomienda tomar en cuenta el contexto comunicacional en que se vive, ya que una forma de contactar a los participantes frecuentemente utilizada es por medio de redes sociales virtuales como Facebook o por correo electrónico.
- El taller debe ser formulado para comenzar primero por la parte más racional e ir escalando a una fase más emocional y profunda, mediante actividades individuales y grupales.
- La comunicación es el aspecto más importante, por ello se debe mantener un nivel alto de información del proceso hacia los participantes, ser muy claro acerca de las intenciones y objetivos de la participación de los interesados; así como ser extremadamente preciso al presentar las decisiones realizadas.
- En otras palabras, desde un principio y a lo largo del proceso se debe especificar la táctica y mostrarle a los y las participantes que los resultados obtenidos realmente van a ser utilizados para algo concreto. En coherencia con la inclusión de los y las participantes al proceso de diseño, se deben utilizar como cimientos los resultados obtenidos de la participación en el diseño, sino ésta perdería sentido. Parte importante del proceso es la retroalimentación con la comunidad y otros actores, para así completar el ciclo participativo. Por ejemplo, el proceso puede

DIAGRAMA 6.2

Base metodológica para formulación proyecto en Costa Rica a partir de estudios de caso de proyectos de participación juvenil en Dinamarca



Fuente: Elaboración propia

concluir con una exhibición de los productos finales obtenidos en los talleres a la comunidad para generar discusión y así obtener una respuesta del resto de la comunidad.

- La reflexión es parte fundamental del proceso de aprendizaje, y se puede lograr mediante ejercicios que desarrollen experiencias de aprendizaje, como por ejemplo discusiones temáticas, caminatas con expertos por la zona, ejercicios de retroalimentación, etc.
- Es fundamental la creación de un ambiente de confianza que favorezca la expresión e incentive la creatividad en el ambiente. Inicialmente se debe crear un tipo de entendimiento común entre los diseñadores y los participantes mediante ejercicios lúdicos en donde se fomente una interacción natural, relajada, sin presiones intelectuales o de incurrir en el error. Más aún que ayuden a cambiar la forma de ver las cosas para aprovechar al máximo el potencial que ofrece el proceso participativo.
- Utilizar las herramientas adecuadas permite acercarse a los resultados deseados como por ejemplo utilizar formas más físicas de representación, más simples e intuitivas, y realizar preguntas específicas, enfocándose en lo que les gusta y lo que no. Tal es el caso de proyectos con niños, en donde se debe también dar la libertad y la apertura en los ejercicios y las preguntas para no restringirlos.
- Una construcción visual logra dar apoyo y complementa una explicación verbal, además se puede fomentar el componente emocional por medio de la utilización de herramientas representativas como el dibujo para expresar las visiones y los sueños de los participantes. Se señala la importancia de que los participantes escriban acerca de su representación –dibujo

o modelo- porque es muy difícil recordar todos los detalles del valioso contenido de cada producto.

- Inclusive es importante utilizar herramientas como maquetas o modelos virtuales para lograr comunicar los avances del proyecto a los participantes y ciudadanos, desde la fase conceptual hasta la física y contextual. Se observó una creciente tendencia a intervenir temporalmente un espacio o zona urbana como parte de un proceso de conscientización y provocación hacia la inclusividad de sectores actualmente invisibilizados, como lo son los adolescentes.
- Al finalizar un proceso participativo –sea en cada fase o en la totalidad del proceso- esencialmente se recomienda obtener un producto concreto para así no invertir tiempo en revisar horas de grabaciones audiovisuales.



capítulo

7

Diagnóstico preliminar
de la problemática socio-
urbana

san vicente, moravia

MAPA 7.1

Localización de los espacios públicos barriales en el área de estudio (San Vicente, Moravia, 2010)



Este capítulo presenta un diagnóstico de la problemática socio-urbana de las relaciones entre el espacio público barrial y los habitantes, particularmente desde la perspectiva adolescente, a través del estudio de los factores que inciden en los niveles de participación, identificación y apropiación del entorno, dentro del área de estudio

Desde la percepción obtenida de los habitantes de la zona de estudio, los estudiantes del liceo de Moravia y la observación técnica se pueden estudiar tres casos muy particulares de escenarios con calidades urbanas diversas, localizados a pocas cuadras unos de otros (ver mapa 7.1):

- *Plaza Las Américas* en urbanización La Coragua.
- *Parque Los Robles, conocido como “el infa”*, en la urbanización Los Robles.
- *Parque de la Virgen* en la urbanización La Ladrillera.

7.1 Acercamiento a problemática socio-urbana

7.1.1 Calidad del entorno

Con respecto al entorno de las urbanizaciones en que están insertos los tres espacios públicos estudiados se observa, a partir de la calidad urbana de las fachadas de las residencias, una polarización socio-económica entre el sector este y el sector oeste del área de estudio.

Por un lado en la urbanización La Coragua, la plaza Las Américas separa el área residencial de clase media-alta (al oeste) de la residencial de clase media-baja (al este). En cuanto a la calidad de las fachadas de las residencias se muestra una polaridad muy marcada ya que las residencias ubicadas en el costado este de la plaza tienen un borde impermeable, hecho de materiales como zinc y madera, con alambre de púas en la parte superior. Mientras que en

el costado oeste y norte, la permeabilidad es mayor por la utilización de rejas y antejardines.

Tanto la urbanización La Coragua, como la urbanización La Ladrillera, por su carácter residencial, rodeado de accesos vehiculares secundarios, se observan muy pocas personas y vehículos en él, convirtiéndose en una zona silenciosa, pero también solitaria. Solamente la urbanización Los Robles se ve cuenta con una es una vía secundaria de conexión norte-sur, el bulevar arborizado de la calle 63, que mantiene una circulación vehicular media, sin embargo la vegetación existente ayuda a mitigar la contaminación del aire y del ruido de los vehículos.

En la urbanización Los Robles se observan residencias de clase media-alta y alta. Al costado noreste del parque se encuentra un jardín de niños. Alrededor del parque no se existen actividades comerciales, no obstante el bulevar vehicular al este del parque comunica directamente con el área comercial del centro de Moravia. Las residencias y el espacio público de la urbanización Los Robles ofrecen una calidad urbana alta.

En relación con la vegetación, las tres urbanizaciones presentan arborización de mediana altura con floración a lo largo de sus aceras.

7.1.2 Identidad del lugar

La identidad está determinada por el grupo de actividades que se ofrecen y por el tipo de usuarios que lo utilizan mayormente. Por ejemplo, los tres casos mantienen un carácter recreativo infantil y deportivo, denotando una conceptualización general de estos espacios como espacios para niños, el encuentro a través de la promoción de la salud y el deporte.

El parque Los Robles es conocido, tanto por los estudiantes encuestados como por los residentes de la zona, como el parque Infantil o el ‘Infa’. Además la

CONJUNTO 7.1

Fotografías de la calidad del entorno de las urbanizaciones y la identidad de los parques dentro del área de estudio (noviembre 2009)

ENTORNO

Parque Los Robles



Bulevar arborizado calle 63, hacia parque Los Robles

Parque de la Virgen



Vista norte desde el parque de la Virgen

Plaza Las Américas



Fachadas este de plaza

IDENTIDAD



Carácter familiar y de descanso



Estatua en el acceso



Espacio solitario, inactivos y abandonado

Fuente: Fotografías de archivo (noviembre 2009)

identidad de los espacios públicos también se da a partir de iconos de referencia como el caso de la estatua de la Virgen María en el acceso del parque de la Urbanización La Ladrillera; o el logo de la Asociación de Desarrollo Integral Los Robles en la caseta de seguridad y los basureros, demarcando claramente la propiedad y el territorio .

En contraposición, la plaza Las Américas tiene una identidad negativa, ya que a partir del estado actual de abandono de la infraestructura urbana, lo cual disminuye las posibilidades de uso por los habitantes, identificándose como un espacio solitario, inactivo y abandonado.

El parque Los Robles -conocido como el Infa- se percibe como un parque para descansar, pasar en familia y disfrutar de un día soleado, así lo demuestran el tipo de usuarios que mayormente frecuentan el sitio.

La identidad puede estar también asociada a un símbolo o ícono, el cual ayuda en su identificación, mas no necesariamente sugiere la calidad urbana, el tipo de actividad o los usuarios que lo utilizan, como sucede en el parque de la Virgen. Dentro del parque de la Virgen no hay ningún mobiliario para sentarse, la infraestructura esté en abandono, y la única actividad -con infraestructura adecuada y mantenimiento regular del zacate- que se puede realizar es fútbol, a pesar de lo anterior, invita a la permanencia por ser un espacio de descanso, retiro, aislado de los sonidos y la visual de la ciudad, se escuchan sonidos de pájaros, tiene dos árboles de gran presencia, hay mensajes y dibujos en sus paredes.

7.1.3 Imagen urbana

A partir de la imagen urbana observada se puede interpretar el nivel de organización comunal del barrio, la situación de inseguridad ciudadana y la intervención municipal en el mantenimiento y la recolección de desechos.

En primer lugar, se resalta una relación directa entre el nivel de organización comunal y la calidad del espacio público del barrio. De manera que a mayor organización, como es el caso de la Asociación de Desarrollo Integral Los Robles, mejor calidad de la imagen urbana. Por ejemplo se recalca la importancia de la organización espacial de las actividades y la vegetación, la distribución de la iluminación natural en relación con la densidad del follaje utilizado en la vegetación alta; así como el efecto positivo del color en la estimulación visual.

En contraposición, la urbanización Coragua muestra una falta de organización comunal por el estado de abandono en que se encuentra la plaza Las Americas, manifestado por algunos vecinos a través de quejas como desinterés, fracaso en pasados intentos de organización vecinal, liberación de la responsabilidad, sumado a problemas administrativos del territorio.

Por otro lado, en la urbanización La Ladrillera, donde se ubica el parque de la Virgen, existe un cierto nivel de organización vecinal dirigida mayoritariamente a la lucha contra la inseguridad. Por ejemplo, la comunidad instaló rejas y portón en el único acceso del parque, así como un nicho con una estatua de la Virgen María. Estas son acciones que ellos consideran protegen los espacios del vandalismo y el uso de drogas en el parque.

El caso más notorio de falta de intervención de los vecinos es el área infantil al noreste de la plaza Las Américas, el cual se encuentra en completo estado de abandono, enrejado, con cadena y candado. Además, tanto el tablero como el planché de la cancha de baloncesto están en mal estado, limitándose a ser utilizado como zona de tránsito peatonal veloz.

En general los espacios públicos abiertos de Moravia son percibidos por los adolescentes como espacios en deterioro, en mal estado y sucias con basura. Algunos de los ejemplos generales mencionados son infraestructura rayada, juegos infantiles en mal estado como sillas y hamacas, paredes rayadas

y deterioradas, bancas quebradas, despintadas, sucios. En específico se menciona que en *“las Américas no hay bancas (casi)”* y *“el tobogán del parque del centro de mora”*.

Entre las áreas deportivas que se encuentran en mal estado se señalan el parque Central de Moravia, ‘Las Américas’, ‘Los Cases’, ‘El infantil’. Por otro lado, con respecto a la contaminación visual por basura, se observa una percepción generalizada de suciedad y basura en *“todo Moravia”*, *“en las calles y caños”*, aunque algunos mencionan que *“No todos tienen basura”*. También se mencionan algunos casos claramente identificados como *“la plaza Las Américas tiene mucha basura”*, el Infantil y el parque de Moravia.

Solamente un 14% de los estudiantes de décimo encuestados (ver anexo 13) opina positivamente acerca de los espacios públicos; sin embargo coinciden con las problemáticas mencionadas por el restante 82% que opina negativamente. Son tres las áreas problemáticas: la imagen de deterioro y mal estado, la inseguridad ciudadana por drogas y delincuencia en los parques, y la falta de variedad de actividades atractivas para ellos.

En relación con el nivel de interés y participación en el mejoramiento del espacio público abierto de Moravia, desde la perspectiva adolescente, se interpretó en dos escalas: primero como un aspecto de basura y vandalismo: *“Si hay basura cerca de donde estoy la llevo al basurero”*, *“Evito al máximo no tirar basura”*. Segundo como una actividad o campaña de recolección de basura que implique compromiso. Sin embargo hasta ahí llega su nivel de participación y responsabilidad con el espacio público, ejemplificado en el comentario de un encuestado al decir que: *“Estos están muy deteriorados y no hacen nada para mejorarlos”*

Por otro lado y desde la perspectiva del adolescente (estudiante del liceo) aparece una situación contradictoria en donde se muestra que un 82% de los encuestados cree importante incorporar sus ideas y necesidades a los espacios

CONJUNTO 7.2

Fotografías de la imagen urbana y el estado de la infraestructura de los parques dentro del área de estudio (noviembre 2009)

IMAGEN URBANA

Parque Los Robles



Vista hacia la pendiente norte

Parque de la Virgen



Vista desde el interior

Plaza Las Américas



Vista a canchas, al fondo el área infantil abandonada

INFRAESTRUCTURA



Juegos infantiles en buen estado



"Play" en mal estado



Infraestructura infantil abandonada

Fuente: Fotografías de archivo (noviembre 2009)

públicos abiertos; por el contrario solamente un 32% le gustaría participar en un proyecto de mejoramiento del espacio público de Moravia mostrando desinterés y falta de motivación en participar directamente en proyectos de tal índole (ver anexo 13) Lo anterior se explica a raíz de la falta de participación e inclusión desde temprana edad, falta de programas o iniciativas atractivas de participación juvenil protagónica en la mejora del entorno urbano, desinterés en las estrategias urbanas por ser excluyentes de sus necesidades, entre otras.

Las razones por las cuales creen que es importante que se les tome en cuenta son por su derecho de expresión *"porque tenemos derecho a ser escuchados"*, *"Tenemos buenas ideas"*, *"somos parte de la sociedad"*; *"porque son los que más los usamos"*; para alejarse de los vicios *"porque los parques solo los utilizan para drogarse..."*; por diversión y socializar *"para que tengamos donde pasar el tiempo libre sanamente"*, es más práctico *"xq' así los jóvenes no lo dañarían xq' les gusta"*, y para que sean usados *"porque nosotros somos la nueva generación sabemos que nos gusta y que no"*, *"estaría más de acuerdo con nuestras necesidades y gustos"* y para mejorar la imagen del cantón de Moravia *"somos el futuro de Moravia"*, *"porque algunos jóvenes tienen ideas que de verdad pueden ayudar al país o por lo menos a Moravia"*.

Por último se muestra, en los que sí desearían participar en el proyecto, un fuerte interés por mejorar la imagen del cantón y ayudar a la comunidad. Siendo uno de los aspectos atrayentes para participar en el proyecto: *"para hacer de Mora un lugar mejor"*, *"para que crezca el cantón"*, *"para contribuir con mi país y que sea mejor"*.

Al analizar el tema de la inclusión y sentimiento de pertenencia desde la percepción adolescente se advierte que solamente un 31% considera que los espacios públicos abiertos fueron diseñados pensando en los jóvenes (ver anexo 13). Las razones por las que sí siente que fueron diseñados para ellos es porque sienten son los que más los utilizan, porque no hay muchos adultos

“molestando” y hay muchas áreas para socializar.

La respuesta más común fue que *“es de todos”*, a pesar que se menciona que se ven muchos *“viejitos y pintas”* (maleantes). Algunas de las razones por las cuales los adolescentes consideran que los espacios públicos abiertos de Moravia no fueron diseñados para ellos, son que *“fueron diseñados hace muchos años”*, *“no hay moda juvenil”*, y están mal cuidados *“son todos feos y poco llamativos”*. Sin mencionar la falta de variedad de actividades dirigidas a ellos, *“sirven para pasar el rato pero nada más”*. En síntesis, *“un ‘modelo’ + nuevo eso es lo que ocupa”*.

En concordancia con lo anterior, 86% de los jóvenes siente que el espacio público no le pertenece por definición (ver anexo 13) Por ejemplo mencionan *“es público”* y *“es de todos”* ; por lugar de residencia cuando anotan *“no soy de Moravia”*; o incluso por inseguridad, señalan *“solo ratas y pintas” visitan esos espacios*. Mientras que el restante 12% siente que le pertenece porque es de Moravia o porque al ser público *“nadie me puede [echar] de ahí”*. De manera que la identidad y pertenencia de los espacios públicos están relacionadas con el territorio, con la pertenencia al cantón.

7.1.4 Oferta y demanda de actividades

En referencia a la relación entre la calidad de la infraestructura existente y las actividades que se realizan en el espacio público, en el parque del Virgen y en la plaza Las Américas, se identifica que las limitadas condiciones del espacio no son adecuadas para fomentar actividades opcionales, mucho menos sociales, más aún cuando la infraestructura se encuentra en mal estado lo cual disminuye el interés en la utilización del espacio. Particularmente en el caso del parque de la Virgen no se pueden realizar las actividades necesarias porque no funciona como un conector urbano, sino más bien como un destino en sí mismo, debiendo ser renovado desde esta particularidad.

En general, ninguno de los tres espacios públicos analizados ofrece una configuración expresamente diseñada para fortalecer la socialización. Por ejemplo el parque Los Robles, donde la configuración lineal de las bancas a lo largo de la senda que atraviesa el parque ofrece varias oportunidades para descansar un rato pero a la vez limita las oportunidades de contacto visual y socialización.

De los tres espacios públicos estudiados, el parque Los Robles es el que ofrece la mayor variedad de actividades posibles a realizar manteniendo un balance entre las áreas verdes amplias, abiertas y flexibles en uso, y las áreas con infraestructura para realizar actividades definidas como sentarse, jugar en el ‘play’, jugar baloncesto, entre otras. Su infraestructura está en muy buenas condiciones y el mantenimiento del zacate es constante, lo cual permite desempeñar todas las actividades que ofrece el parque.

Sin embargo, el mobiliario existente está en su mayoría dirigido a la población infantil contemplan las necesidades únicamente de niños menores a trece años, condición encontrada en el parque Los Robles y en el parque de la Virgen. Lo anterior complementado con la crítica realizada por los participantes de que son espacios diseñados solamente para niños, lo que ha conducido a que este sector se sienta excluido y visibilizado negativamente cuando utilizan las instalaciones (play) en ausencia de un mobiliario más apropiado a sus necesidades y características.

En la plaza Las Américas las consecuencias de no ofrecer espacios adecuados para sentarse, descansar, conversar hace que no se propicien los posibles encuentros pasivos o activos que se dan el quedarse en el sitio por un tiempo mayor que el necesario, creando espacios solitarios tendientes al aumento de la inseguridad.

Específicamente en el parque de la Virgen, la falta de mobiliario adecuado para sentarse, en donde gran parte de la comunidad está conformada

por personas mayores, quienes por la edad tienen una serie de limitaciones físicas que no pueden permanecer de pie por mucho tiempo o sentarse en el suelo. En consecuencia este grupo es excluido del uso de este parque simplemente por no contar con la infraestructura básica.

Por otro lado, la pendiente sur del parque Los Robles le permite ofrecer un gran área para sentarse en el zacate tipo gradería para observar las demás actividades que se llevan a cabo. Por la falta de lugares para socializar, se observó entre semana que muchos adolescentes utilizan la caseta de guarda abandonada un espacio de encuentro, socialización y juego.

Por otro lado, se muestra que caminar es el modo más utilizado para moverse por la ciudad, indicando un contacto directo y diario con el entorno urbano. Asimismo un 48% utiliza el bus público para llegar a su casa. A pesar del alto nivel de interacción con el espacio público, no se muestra gran diferencia entre quienes visitan los parques de Moravia y los que no. Lo anterior sumado a que un 67% de los encuestados reporta que su contacto con los parques de Moravia es solamente de paso; demuestra que en este momento los parques no ofrecen actividades que atraigan a los adolescentes a quedarse en ellos (ver anexo 13)

En la opinión de la mayoría de los estudiantes encuestados, los parques sí ofrecen espacios agradables para sentarse y conversar con los amigos. En contraposición a que solamente un 20% considera que los espacios públicos de Moravia ofrecen variedad de actividades deportivas, cultural y recreativas. Esta disparidad entre la oferta y la demanda de actividades atractivas para los jóvenes podría justificar el contacto superficial y la estadía limitada en los parques.

Un aplastante 82% de los jóvenes encuestados no encuentran atractivas las actividades que se dan actualmente en el espacio público abierto de Moravia, como bien dice uno de ellos: *“ninguna existe que sea cool”*. Entre las actividades que sí logran atraer al 13% restante están las religiosas, las navideñas que *“son*

muy aburridas”, presentación de bandas, fútbol, béisbol, conciertos, desfiles, *“skate”*

Por otro lado un 61% de los jóvenes le gustaría que hubiera nuevas actividades en el espacio público abierto de Moravia; solamente un 38% considera la falta de infraestructura o espacio como una razón para no poder realizar actividades que les gustaría.

Por ejemplo, algunas de las actividades que les gustaría que hubiera en el espacio público son: una mayor variedad de deportes como fútbol, tennis, atletismo, patinaje, futbol americano, béisbol, entre otros; actividades artísticas y culturales como ‘chivos’ (conciertos), pinturas, Arte-teatro; actividades religiosas, recreativas y de conciencia. Inclusive se menciona que se vuelvan a hacer las fiestas de fin de año como se hacían antes.

En relación con el tema de la interacción social entre las personas jóvenes de Moravia, se manifiesta un interés dividido. Los jóvenes a los que sí les gusta encontrarse con gente de otro cole de Moravia, señalan cuatro escenarios en donde se topan con más gente: los parques con un 16% (Americas, Muertos, Mora, Infa), restaurantes como Taco Bell con un 7%, en las paradas de buses con 6% y finalmente los centros comerciales o ‘Mall’ con un 2%. También se mencionan los campeonatos deportivos.

Sin embargo un 71% prefieren los centros comerciales o ‘Mall’ a los espacios públicos abiertos. Algunos de los factores por los cuales los jóvenes se inclinan hacia los centros comerciales son seguridad, variedad de actividades, mayor cantidad de personas, más diversión y entretenimiento *“Hay más ambiente”*; y siempre está accesible. Mientras que el espacio público *“es aburrido”*. No obstante, el 25% que prefiere los espacios públicos abiertos expresa su elección porque *“es más sano”*, *“hay menos gente”* y porque *“estar en contacto con un poco de naturaleza es más gratificante”*.

Se identifica claramente una polaridad en la caracterización de ambos escenarios: activo-pasivo, aburrido-divertido, naturaleza-compras, mucha gente-poca gente, variedad-nulidad, seguridad-inseguridad. En definitiva, el 'Mall' y los centros comerciales ofrecen el mejor escenario 'público' posible, con la excepción del factor naturaleza y aire libre.

7.1.5 Inseguridad, territorialidad y conflicto

Generalmente es inevitable que temas como el poder y el control se encuentren fuertemente ligados al territorio urbano público, responsabilidad del gobierno local, y a la organización ciudadana. Es la conjugación de estos factores lo que caracterizará el escenario en donde se desarrollan los conflictos sociales, legales y comunales más frecuentes al hablar del espacio público.

Como ya fue mencionado anteriormente, el nivel de identificación con el espacio público del barrio y la pertenencia al mismo se manifiestan en el control y la territorialidad. Es decir que en el caso de los parques o plazas localizados en las urbanizaciones pertenecen a los habitantes de esas comunidades, y si se dan situaciones de vandalismo frecuentemente éstas son realizadas por personas externas.

El lugar de residencia, así como el nivel de interacción con los espacios públicos de Moravia determinarán el primer nivel de sentimiento de pertenencia. La mayoría de los encuestados vive en Moravia (74%), en donde el 41% dice haber vivido toda su vida allí, es por esta razón que los encuestados tienen una referencia de los cambios que ha sufrido el cantón a lo largo de su vida, desde transformaciones en la configuración de la ciudad, aumento de la inseguridad o abandono.

Por otro lado, el interés que se tenga en realizar una actividad afectará el nivel de mantenimiento de la infraestructura para realizarla, tal es el caso que comenta una vecina de la Urbanización La Ladrillera, en donde el parque La

Virgen es mayormente utilizado por sus hijos y nietos para jugar fútbol.

El control del territorio y la organización comunal surge inicialmente de la percepción de aumento de la inseguridad ciudadana. Por un lado, refuerza el sentimiento de territorialidad y pertenencia a un barrio ya que desde la visión y experiencia de uno de los vecinos, son las personas 'de afuera' las que vandalizan la infraestructura existente del barrio. Pero por el otro, genera una reacción en sus habitantes para controlar sus espacios como por ejemplo en el parque de la Virgen, en donde los vecinos instalaron rejas con un portón con candado para así tener control barrial sobre el espacio público.

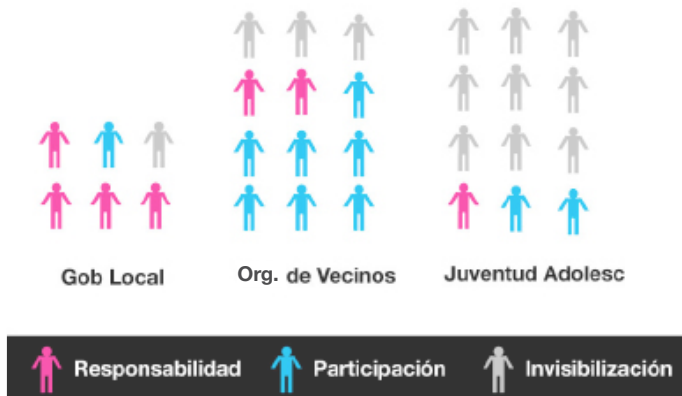
Esto ha traído como consecuencia, según declaraciones de algunos vecinos, que funcionarios de mantenimiento se excusen del préstamo de servicios municipales o realicen trabajos incompletos dentro del parque, con el argumento de que el control de acceso ha privatizado el espacio público y eso ya no les compete.

A partir de las historias de los vecinos se establece una constante situación de ambigüedad y conflicto entre la responsabilidad de la Municipalidad y la responsabilidad de la organización comunal del barrio. Esta evidencian una relación conflictiva entre la comunidad y el gobierno local, que desde la perspectiva de los habitantes nace primero de la desconfianza, y segundo por la ineficiencia en la prestación de servicios municipales como mantenimiento y recolección de basura en los parques.

Como reacción a este conflicto de responsabilidades, pueden darse dos situaciones: primero que la organización comunal comienza a fortalecerse, dando lugar a un traspaso de poder, de manera que el poder de decisión, control y mejoramiento del espacio público abierto reside en los habitantes del espacio afectado, y no el gobierno local; o segundo que ninguno de los actores asuma sus responsabilidades.

DIAGRAMA 7.1

Representación gráfica del nivel de responsabilidad, participación y visibilización actual en los espacios públicos



Fuente: Basado en entrevistas a vecinos y encuestas. San Vicente, Moravia (noviembre 2009)

En el primer caso, se manifiesta que la intervención actual de la Municipalidad de Moravia en las mejoras y mantenimiento del espacio público urbano está directamente determinado por el nivel de presión que ejerzan sus habitantes, sustentado por una organización comunal efectiva e integral, ejemplificado en la acciones de negociación e inversión en equipamiento urbano de la Asociación de Desarrollo de Los Robles, ya que en ausencia de servicios municipales eficientes, la responsabilidad del gobierno local se sustituye por contrataciones privadas.

En el segundo caso, en ausencia de una organización comunal consolidada, otro grupo tomará el control y la responsabilidad del espacio público. Por ejemplo por un grupo que no represente los intereses de los vecinos, o en el peor de los casos, que se de una apropiación negativa del espacio como mencionan los estudiantes encuestados, que ahora los espacios públicos abiertos de Moravia “*ya no nos pertenecen*”, sino que le pertenecen a los delincuentes. Lo anterior evidencia una apropiación de la ‘inseguridad’ del espacio público y un desplazamiento de la población joven.

En el tema acerca de quienes son los responsables del estado actual del espacio público de Moravia, por un lado los adolescentes piensan que es responsabilidad de los vecinos y de la Municipalidad mejorar el espacio público. Por el otro los vecinos consideran que es responsabilidad de la Municipalidad brindar el mantenimiento mínimo, pero que la inversión en infraestructura surge de la iniciativa e inversión comunal (ver diagrama 7.2)

7.1.6 Accesibilidad y control

Cada uno de los casos estudiados reflejan condiciones de accesibilidad distintas en donde mientras que en el parque de la Virgen y la plaza las Américas, se limita la accesibilidad, en el primero por medio de control de acceso y el segundo por delimitación de actividad; por el contrario el parque Los Robles no tiene límites físicos, únicamente el acceso sur se dificulta por la topografía (ver

diagrama 7.2)

En relación directa con el control del territorio y la inseguridad, la accesibilidad muchas veces se ve afectada de manera negativa. En el caso del parque de la Virgen, anteriormente mencionado, se aprecia una expresión clara de control comunitario sobre el espacio público localizado dentro de su 'territorio' mediante una acción inmediata y 'efectiva' contra la delincuencia: la reja. Esta sirve no solamente como control de acceso al parque mismo, sino también para evitar vandalismo o robo de la estatua de la Virgen.

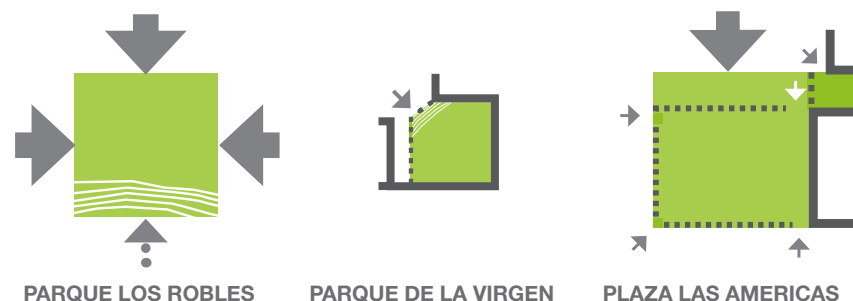
El problema de la constante utilización de la malla se enmarca en la dicotomía de su finalidad, de manera que simultáneamente se perciba una limitación de la actividad y una limitación de acceso. Por ejemplo, en la plaza de las Américas se utiliza la malla para separar las actividades deportivas, donde su función es evitar que ambas actividades interfieran entre sí, y evitar un accidente durante los eventos deportivos. Sin embargo, si se observan detenidamente las fachadas contiguas a la cancha de futbol, se notan los alambres de púas, las advertencias contra la delincuencia, el graffiti en los postes de luz, entonces la interpretación de la función de la malla acompaña a la percepción de inseguridad, prevención del vandalismo y control de acceso sobre el espacio.

Existen muchas otras formas de separar las actividades que dependerán de la relación entre el área del espacio y la cantidad de actividades que se deseen realizar en él. Por ejemplo, en el parque de La Virgen se utiliza la alternancia en el uso del zacate y el concreto para la demarcación de las actividades.

En materia de seguridad de los espacios públicos, se observa que no necesariamente la utilización de rejas o mallas aumenta el nivel de seguridad. Por ejemplo, el parque Los Robles, tiene un acceso completamente libre y abierto al público, y sin embargo se percibe como el espacio más seguro de los tres. A pesar de la extensión del parque, la amplitud espacial y el control visual favorece la percepción de seguridad, sumado a la utilización del espacio por

DIAGRAMA 7.2

Representación gráfica del nivel de accesibilidad de los parques dentro del área de estudio (noviembre 2009)



Simbología

	Espacio público		Topografía en pendiente		Acceso libre
	Borde permeable (malla-reja)		Acceso difícil por topografía		Accesos controlados
	Borde impermeable (colindancia)				

Norte

Fuente: Elaboración propia

CONJUNTO 7.3

Fotografías del nivel de accesibilidad y las evidencias de apropiación en los parques dentro del área de estudio (noviembre 2009)

ACCESIBILIDAD

Parque Los Robles



Accesibilidad total

Parque de la Virgen



Accesibilidad limitada

Plaza Las Américas



Accesibilidad media

APROPIACION



Apropiación de caseta vandalizada



Dibujo en pared interior



Advertencia contra apropiación negativa (drogas y delincuencia)

Fuente: Fotografías de archivo (noviembre 2009)

diferentes usuarios, y también por su identidad familiar.

La existencia de un límite físico, permeable o impermeable, limita la relación con el entorno y afecta a nivel perceptual la amplitud espacial y el control visual. Por ejemplo en el parque de la Virgen se encuentra ubicado en un terreno esquinero donde el límite norte, este y sur son paredes de colindancia (block sin acabado final). Mientras que el límite oeste es un borde permeable (rejas) lo cual de alguna forma genera una vínculo entre el parque y las residencias. Sin embargo la visibilidad está limitada parcialmente por vegetación dentro del parque. En consecuencia el bajo nivel de permeabilidad de sus bordes, y que su único acceso peatonal tenga 1.00 mt de ancho, genera una sensación incómoda de estar atrapado y sin salida.

Particularmente, con respecto a la accesibilidad, la pendiente del acceso y las sendas peatonales sin mantenimiento del parque de la Virgen dificultan la utilización del espacio por parte de las personas mayores y el disfrute de los niños, limitando la diversidad de usuarios, incumpliendo con la Ley 7600 de accesibilidad. Otro ejemplo, es que a pesar que las aceras que rodean la plaza de las Américas en los costados sur y oeste se encuentran arborizadas con vegetación media de alto valor estético, éstas son muy angostas y por la baja altura del inicio de las copas, sumado a la malla que rodea la cancha, provoca una sensación incómoda de túnel angosto y dificulta la circulación.

7.2 Conclusiones y recomendaciones

En relación directa con el análisis comparativo de los espacios públicos estudiados (ver diagrama 7.3) se puede concluir que el parque Los Robles, conocido como “el infra”, presenta los mayores niveles de organización vecinal, la calidad urbana, la identidad y la accesibilidad. Seguido por el parque de la Virgen, a excepción del factor de accesibilidad. Mientras que la plaza Las Américas se presenta como el caso más conflictivo, particularmente en el bajo nivel de organización vecinal y calidad urbana en asociación con una identificación

DIAGRAMA 7.3

Representación comparativa de los niveles de organización comunal, calidad urbana, identidad y accesibilidad de los parques dentro del área de estudio (noviembre 2009)



Fuente: Triangulación de información recopilada en entrevistas a vecinos, encuestas a estudiantes Liceo de Moravia y levantamiento fotográfico (noviembre 2009)

negativa y una limitación de acceso parcial.

Desde una perspectiva socio-urbana, la problemática actual que afecta las relaciones entre los actores y el espacio público barrial es la utilización de un modelo de planificación y diseño urbano excluyente de los habitantes en los tres niveles: participación, identificación y apropiación. Los cuales conllevan a la deshumanización del espacio, a la privatización y control, y a una preferencia por espacios privados y seguros, como por ejemplo los centros comerciales (ver diagrama 7.4)

El primer tipo de exclusión, es el más obvio y está relacionado con la territorialidad, la cual afecta los niveles de apropiación, ya que visto solamente desde una perspectiva de accesibilidad y control, no soluciona el problema de la inseguridad y en algunos casos lo aumenta a nivel perceptual. En consecuencia, restringe la posibilidad de crear colectividad y cohesión entre los habitantes del barrio, además de discriminar a sectores de la población como personas de la tercera edad y personas con discapacidad, como en el parque de la Virgen.

El segundo tipo de exclusión es generado a partir de la falta de organización comunal y participación ciudadana, lo cual generalmente conlleva a niveles bajos de identificación y apropiación negativa del entorno. La importancia de una identidad urbana positiva radica en la identificación y asociación que formen sus habitantes con un espacio público, por ejemplo el parque Los Robles. Por el contrario, una identidad negativa, vinculada a una calidad urbana baja del entorno, fomentará condiciones para espacios públicos solitarios y en abandono, como por ejemplo la plaza las Américas, donde la intervención es mucho más compleja, ya que actualmente el deterioro de la infraestructura, los problemas de territorio, la falta de organización comunal y la baja calidad del entorno ha conducido a un ciclo degenerativo del espacio público.

Sin embargo si se desea transformar la percepción negativa y actitud desinteresada de los habitantes hacia el espacio se debe renovar de forma integral,

considerando tanto el factor físico como el factor social. Para la reactivación de los espacios público barriales se propone la creación de programas conjuntos entre la comunidad, la juventud y el gobierno local, dirigidos al fortalecimiento de la organización, la colaboración y la participación de todos los sectores de la población.

El tercer tipo de exclusión, se evidencia en la lucha por las responsabilidades, el control y el poder entre dos de los tres actores, de manera que la participación y responsabilidad de la juventud se limita a respetar y utilizar el espacio. La contradicción radica en que la juventud adolescente de Moravia, a falta de espacios de participación, no tiene ningún poder de decisión al respecto de la imagen y uso de los espacios públicos abiertos comunales, a pesar de ser quienes tienen un mayor contacto con ellos.

Desde la perspectiva adolescente, se manifiesta un sentimiento de exclusión del modelo de desarrollo actual, partiendo de que no se toman en cuenta sus necesidades, gustos y preferencias. La falta de empoderamiento e inclusión de la juventud ha conducido a proyectar la responsabilidad únicamente en la municipalidad, evidenciado en la impotencia manifestada por la juventud encuestada que considera que en tanto la municipalidad no responda adecuadamente a la crisis de los espacios públicos, ésta no va a ser solucionada.

El sentimiento de pertenencia e identificación está asociado primero al territorio, luego al nivel de identificación que genere el espacio en sus habitantes. Mientras que para el primero la condición es temporal, sea vivir, estudiar o trabajar cerca o dentro de la zona. El segundo se encuentra determinado por la correspondencia con las preferencias y necesidades de sus habitantes.

Existe una invisibilización de la población adolescente de Moravia en la planificación y diseño del espacio público. Esta exclusión limita el nivel de identificación con los espacios públicos al no reflejar la identidad juvenil y sus

DIAGRAMA 7.4

Problemáticas socio-urbano que afectan las relaciones entre los habitantes y el espacio público barrial a partir del caso San Vicente de Moravia



Fuente: Elaboración propia a partir de triangulación de teoría e información recopilada en entrevistas a vecinos, encuestas a estudiantes Livceo de Moravia y levantamiento fotográfico (noviembre 2009)

DIAGRAMA 7.5

Propuesta de acciones alternativas para mejorar la relación entre actores y espacio público barrial



necesidades actuales, y explique la preferencia por los centros comerciales. Por lo que se identifica la necesidad de crear espacios de participación donde los adolescentes manifiesten sus intereses y necesidades de los jóvenes para así aumentar el nivel de identificación y apropiación.

De manera que urge una actualización y renovación urbana integral de los espacios públicos barriales, en coherencia con los gustos y preferencias de los jóvenes en términos de imagen y actividades, para así aumentar la permanencia y utilización de los mismo hasta consolidar un sentimiento de pertenencia.

Algunas de las acciones para aumentar los niveles de preferencia y atracción de la población adolescente hacia los espacios públicos barriales son: implementar estrategias de seguridad ciudadana, mejorar la calidad urbana, variedad de actividades dentro y en la periferia de éstos (comerciales, entretenimiento y sociales), enfatizar en el contacto con la naturaleza, habilitar el espacio para el arte urbano e instalar infraestructura que se adapte a la variación climática del país.

A nivel de planificación y diseño urbano, es necesario iniciar un proceso de implementación de atractivos programas de formación en temas urbanos, a través de la concientización, para potenciar la acción conjunta. Paralelamente desarrollar estrategias inclusivas de la juventud que aumentan el interés en participar en la transformación y el mejoramiento del entorno urbano de su comunidad, y comenzar a empoderar y visibilizar a la juventud como un actor más en la distribución del poder, primero a través de la concientización, aprendizaje y expresión, luego a través de la acción conjunta como responsable de la transformación positiva del entorno urbano, para finalmente aumentar su nivel de identificación y apropiación (ver diagrama 7.5).

Fuente: Elaboración propia a partir de la triangulación de información obtenida



capítulo
8

Proyecto Intervenciones
Urbanas Participativas

proceso participación juvenil

A partir del diagnóstico de la problemática socio-urbana que afecta las relaciones entre el habitante adolescente y el espacio público, en donde se detecta que el factor inclusión es determinante en el aumento de los niveles de participación, identificación y apropiación por parte de este sector poblacional; y las experiencias obtenidas a través de las historias participativas de Dinamarca, se formula un proceso de participación juvenil con adolescentes del liceo de Moravia.

Este capítulo narra los logros y los conflictos que se dieron a lo largo del proceso de participación juvenil, en donde un grupo de trece estudiantes de décimo año del liceo de Moravia trabajaron en conjunto para aprender a implementar su propio conocimiento e ideas, potenciar su creatividad y ejecutar un plan de intervención en el espacio público urbano de su comunidad, para expresar su punto de vista y transformar positivamente el entorno urbano.

Las intenciones tras las intervenciones urbanas participativas, con su carácter explorativo y lúdico, se interpretan a partir de las concepciones de ensayo, hacia la reactivación¹ del espacio público. El experimento urbano busca probar y ensayar en el espacio urbano, así pues se trata de pequeñas intervenciones en el espacio para motivar el diálogo entre los habitantes del espacio y provocar un cambio en la vivencia y las historias del espacio.

8.1 Proceso preliminar

8.1.1 Negociación con el liceo de Moravia

Durante el proceso de negociación a finales del año lectivo 2009, se les explicó el proyecto, los objetivos y la metodología a utilizar. Al respecto, tanto la directora como los orientadores externaron sus preocupaciones, sugerencias, y las expectativas.

Una de las preocupaciones fue la participación versus la temporalidad ya que de acuerdo a ellos existía la posibilidad que los estudiantes no asistieran a los talleres al no ganar nada, no tiene notas, ya salieron de clases y están realizando sus exámenes finales; y si se realizara durante el fin de semana creen que los estudiantes no asistirían por pereza. Otra situación que les preocupó fue la salida de los estudiantes durante la fase de concientización por el factor de responsabilidad de la institución hacia los padres. La última preocupación es que el proyecto no se ejecute o que sea vandalizado y esto afecte negativamente el entusiasmo de los participantes para futuros proyectos, como ha sucedido en el pasado. Específicamente, el orientador Mario Fung, espera como resultado que los estudiantes estén orgullosos del compromiso como jóvenes de ser creadores de algo y que se convierta en un espacio de prevención y que sea de utilidad para otras personas.

Durante el proceso de negociación y planificación se logró obtener la colaboración del profesor de artes plásticas, Wilberth Funes, como tutor del proyecto de trabajo comunal; y del profesor de artes industriales, Jorge Bulgarelli, para la utilización del equipo y materiales del taller. Además se logró la donación de los materiales de desecho y reciclaje como materia prima para la construcción de las propuestas durante el taller de diseño y construcción por la Junta Administrativa del liceo.

1 Ver glosario

8.1.2 Estrategia de acercamiento a adolescentes

Para la formulación de la estrategia de acercamiento a los adolescentes se tomó como base las siguientes recomendaciones del orientador Osvaldo Murillo. Lo primero es adoptar una actitud transparente y con autoridad no invasiva, entablando conversaciones informales. Segundo, mercadear el proyecto para interesar e invitar a los estudiantes a participar de la idea del proyecto, enfocándose en la valorización visual que realizan los adolescentes. Tercero, utilizar herramientas tecnológicas, como por ejemplo la creación de un blog en internet, para ayudarles a expresarse libremente lo cual permitiría obtener sus opiniones, gracias al anonimato que ofrece esta herramienta.

También se recomienda realizar una convocatoria abierta al momento de la selección de los participantes ya que en muchas ocasiones los profesores y orientadores de las instituciones educativas te recomendarán el grupo de estudiantes para trabajar más participativo o el de mejores calificaciones, quienes podrían participar y brindar comentarios solamente para quedar bien con los profesores que los recomendaron.

Asimismo darle gran importancia en crear un ambiente de confianza que fomente la libertad expresiva, la creatividad, la imaginación; así como motivar un diálogo libre del 'choteo' donde todos los aportes sean valorados e incluidos en la toma de decisiones. Se propone acercarse a ellos por medio de incentivos, pueden ser objetos (broches, lapiceros) o reconocimientos (horas trabajo comunal, exposición a la comunidad). Y finalmente es fundamental lograr el apoyo de los estudiantes con carácter de liderazgo dentro del grupo para conseguir el apoyo de los demás.

CONJUNTO 8.1

Fotografías del proceso de la presentación del proyecto. Biblioteca del Liceo de Moravia. (07-11-09)



Escena de caos creada



Ordenar el espacio



Juego y construcción



Negociación e intercambio



Presentación individual



Explicación del Proyecto

Fuente: Fotografías de archivo (07-11-09)

8.1.3 Primera convocatoria (2009)

Diecisiete de noviembre del 2009

Durante la primera convocatoria, realizada a finales del ciclo lectivo 2009, hay tensión y conflicto en el liceo de Moravia a causa de una situación de fraude realizado por estudiantes del liceo en exámen de quinto año del Ministerio de Educación (VILLEGAS, 12 noviembre 2009). Los estudiantes se encuentran en período de exámenes finales. Para la presentación se contó con la colaboración de Mercedes Colorado, estudiante de arquitectura de la Universidad de Costa Rica. Participaron trece estudiantes.

Tanto las reacciones a partir de la escena inicial creada de desorden y basura en la biblioteca generaron las reacciones buscadas con los ejercicios. Además se validó la utilización de la herramienta LEGO en adolescentes, ya que existía el temor que generara rechazo por ser ‘un juego para niños’. Los participantes se mostraron entusiasmados durante la construcción de los modelos, sin embargo necesitaron del doble del tiempo estimado para realizar el ejercicio, porque al inicio no estaba claro qué era lo que debían construir con el LEGO. Además, la utilización de una marca de LEGO de baja calidad (no se acoplaban bien las piezas entre sí) generó frustración en los participantes, a tal punto que uno de ellos desistió en un momento de realizar la dinámica. Sin embargo finalmente se unió a otra pareja de participantes.

“No me alcanzan los legos para hacer un Mall”, comenta una participante durante la construcción del su modelo con LEGO lo cual recalca la preferencia hacia los centros comerciales y su conceptualización como espacio público. Inclusive se le comentó que el Mall no es un espacio público, sino que es privado y que por eso se reserva el derecho de admisión. La joven no había reflexionado al respecto.

Por medio del diálogo con los participantes se llegó a conocer la existencia del parque de la Virgen, localizado dentro del área de estudio, desconocido

hasta el momento. En conjunto con los participantes se definió la temporalidad y el día de inicio del taller; sin embargo ningún participante apareció para el día propuesto por ellos mismos.

Los participantes, a través de sus modelos de LEGO, representaron el espacio público desde la imagen de la ciudad, desde el mobiliario urbano, desde los espacios existentes, y desde las visiones de un futuro (ver lámina 8.1).

La primera forma de representación hace referencia a dos ciudades extranjeras, Nueva York y Berlín, manifestando una aspiración por modernizar e innovar el espacio público y rescatar el significado histórico a los espacios públicos abiertos costarricenses. La segunda forma representa al “play” caracterizado como mobiliario urbano lúdico que ofrece variedad de formas de utilizarlo, además de representar un vínculo emocional entre el presente y el pasado (infancia). La tercera forma referencia espacios existentes como el parque Infantil (Los Robles) caracterizado como espacios limpios con diseño paisajístico variado, mobiliario para jugar y pasar el tiempo; y el estadio como espacio para el disfrute de eventos masivos. La cuarta forma presenta alternativas tecnológicas a la problemática del transporte público.

La conceptualización espacial se puede dar, ya sea a partir sus límites y los objetos que permiten realizar la actividad como por ejemplo en el modelo del estadio; o solamente el objeto como en el caso del sube y baja o el transporte futuro a partir; o comprender el límite como un objeto por sí mismo como el modelo del muro de Berlín.

A partir de las representaciones en LEGO del espacio público favorito establecen valores de preferencia como por ejemplo: la moda actual, estética, altura e imponencia, iconografía, memoria personal, significado histórico y simbólico, innovación tecnológica, diseño de mobiliario diverso, disfrute de eventos y espectáculos.

LAMINA 8.1

Conceptualización del espacio público favorito a partir de las representaciones con LEGO construidas por los participantes

CIUDADES ICONICAS



New York! - El muro de Berlín

- + SIMBOLOS
- + IDENTIDAD
- + PROGRESO
- + HISTORIA

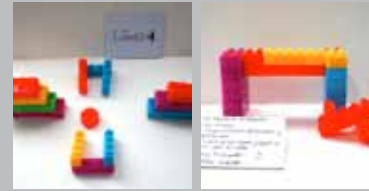
MOBILIARIO INTERACTIVO



Un play - Sube y baja favorito niñez

- + DIVERSION
- + CREATIVIDAD
- + DIVERSIDAD
- + INFANCIA

ESPACIOS REFERENTES



Estadio! - El parque Infantil

- + PAISAJE
- + JUEGO
- + EVENTOS MASIVOS

ASPIRACIONES FUTURAS



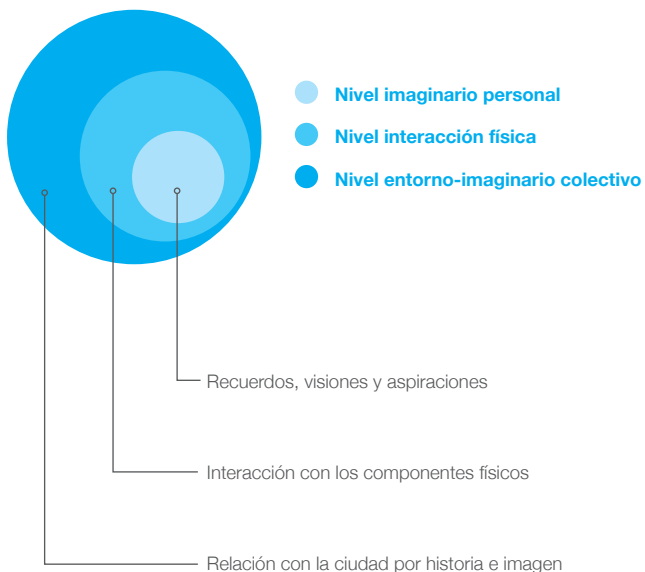
Transporte futurista

- + PROYECCION FUTURA
- + TECNOLOGIA
- + MOVILIDAD

Fuente: Fotografías de archivo (07-11-09)

DIAGRAMA 8.1

Niveles de conceptualización del espacio público desde la perspectiva adolescente en relación con los factores de renovación urbana integral



Al analizar a mayor profundidad el mensaje de las representaciones se interpretan tres niveles de comprensión del espacio público, íntimamente relacionados con los factores de la renovación urbana integral (ver diagrama 8.1). A continuación se explican las características de cada nivel:

El primer nivel se refiere al vínculo emocional entre el habitante joven y un espacio público determinado. Si bien la representación dada por la participante no expresó visualmente tal vínculo, ésta facilitó la explicación verbal acerca del significado del “play”, determinando el rol que el mobiliario urbano juega en la relación acción-emoción-recuerdo. El factor imaginario no sólo hace referencia al pasado, sino también confronta el espacio actual y las aspiraciones futuras de sus habitantes, de ahí que el imaginario sea un factor primordial en la construcción de la identidad y el sentido de pertenencia.

El segundo nivel comprende el espacio a través de la interacción entre la persona y el espacio por medio del mobiliario. En la mayoría de las representaciones del espacio favorito se utilizó como referencia el ‘play’ asociado a la diversión, la variedad y la interacción social.

El tercer y último nivel de conceptualización del espacio público se da en un nivel macro a través de su relación con la ciudad, definida a través de su identidad y su historia. En este nivel se determina la importancia de un modelo de desarrollo urbano integral en lo macro y en lo micro, dirigido a fortalecer la identidad socio-urbana de los espacios públicos a través de la recuperación del valor histórico y la generación de nuevas historias en la ciudad.

En síntesis, la persona adolescente comprende el espacio público de forma integral: desde la simultaneidad de lo individual, social y colectivo; el pasado, presente y futuro; y lo físico, emocional e imaginario.

Fuente: Elaboración propia a partir de las representaciones en LEGO realizadas por los estudiantes (ciclo lectivo 2009) durante la presentación del proyecto.

8.1.4 Segunda convocatoria (2010)

Primera y segunda semana de Marzo del 2010

En el nuevo año lectivo se realizó una segunda convocatoria mucho más ‘agresiva’ tomando en cuenta las consideraciones de los expertos y el bajo nivel de interés obtenido en la convocatoria del año pasado, mejorando Para ello se mejoraron las herramientas de convocatoria e información, se inscribió el proyecto como servicio comunal y se realizó una convocatoria abierta a todos los estudiantes de décimos.

La estrategia de convocatoria que tuvo mayor éxito fue la más presencial, ejecutada bajo una visión de mercadeo y en la cual se utilizó material de apoyo gráfico que logró llamar la atención de los estudiantes y logró transmitir con mayor claridad la idea y el potencial de participar en el proyecto de servicio comunal.

Durante la convocatoria, a raíz del interés generado por el proyecto, estudiantes de otros niveles, mientras unos se mostraron decepcionados de no poder participar, otros se ofrecieron a colaborar con sus habilidades artísticas.

8.2 Taller de visión

El propósito de este taller fue que los participantes se concientizaran y criticaran la situación actual de los espacios públicos de Moravia, soñaran con el espacio público ideal; y finalmente, en conjunto, desarrollaran ideas y estrategias hacia el futuro deseado por los participantes. Este taller se llevó a cabo en las instalaciones del liceo de Moravia.

8.2.1 Introducción y concientización

Lunes 15 de Marzo del 2010

En esta primera sesión se ejecutaron la fase de introducción y la fase de concientización. Esta sesión tuvo una duración de tres horas (7:30 am-10:30

am). La fase introductoria se realizó en un aula. Solamente un tercio del recorrido por los alrededores del liceo se realizó en compañía del orientador Alejandro. Se contó con la participación de trece estudiantes (7 mujeres, 6 hombres) de 5 secciones distintas de décimo año. Se recolectaron de los participantes los permisos pertinentes.

Fase de introducción

Entre las debilidades mencionadas por los participantes fueron la irresponsabilidad y la vagancia entre los hombres y el ser muy emocional entre las mujeres. Entre las fortalezas comentadas fueron el compañerismo, la lealtad y la organización. Muchos de ellos expresaron que les interesaba el taller porque les parecía diferente a lo que se entiende por trabajo comunal, como limpiar ventanas o ir a una escuela.

Con respecto a los temas que les interesaban solamente una mencionó el tema de la creatividad, mientras que los demás dijeron que cualquiera estaba bien. Esto se puede interpretar como que no hay una claridad en los temas en relación con el espacio público, o en cómo mis intereses personales (música, patinar, etc) se vinculan con la crítica y el diseño espacio público, o también que están abiertos a cualquier cosa.

Las dudas se enfocaron hacia las actividades, los lugares a visitar y la temporalidad. Sin embargo hubo dos dudas que resaltan: *“Está empezando el taller...El saber si lo voy a poder terminar”* y *“A alguien lo pueden sacar del taller?”*. Ambas dudas podrían sugerir que estas estudiantes no están muy seguras de estar en el taller o de que alguien esté en el taller, o falta de compromiso.

Con respecto a los miedos se pueden diferenciar tres tipos de miedos: miedo a un accidente (temblor, robo) durante el taller o estando afuera en las calles; miedo a las actividades del taller o sea *“que el taller sea aburrido”* o *“hacer cosas que no me agraden”*, *“a tener diferencias con mis compañeros”*,

CONJUNTO 8.2

Fotografías del proceso de fase de introducción y concientización. Liceo de Moravia y alrededores del centro educativo. (15-03-10)



Dudas, expectativas y miedos



Visita reconocimiento: Pipilo



Visita reconocimiento: Infa



Visita reconocimiento: Américas



Materiales utilizados



Juego y espontaneidad

“no poder hacer lo que haya que hacer”; y finalmente a no completar o llevar a cabo el proyecto y que no se cumplan las expectativas: “no poder terminar el trabajo...”, “no poder cumplir con el objetivo”.

Entre las expectativas descritas por los participantes encontramos tres tipos, primero de manera general cumplir con los objetivos y metas del proyecto; segundo en relación con el aprendizaje como “aprender sobre la importancia de los espacios”, “aprender al máximo sobre el taller! aprovecharlo!”, y tercero los alcances del proyecto “poder hacer algo por Moravia...llegar a lograrlo”, “aprovechar bien los espacios en abandono” y “poder cumplir todo lo que nos propongamos y todavía más”. Se percibe que los estudiantes no solamente están interesados en obtener sus horas de servicio comunal, sino que existe una latente motivación y un interés en aprender y participar en un buen proyecto que sirva de algo.

En general la herramienta del “post-it” fue la adecuada para obtener mayor participación al ser anónima.

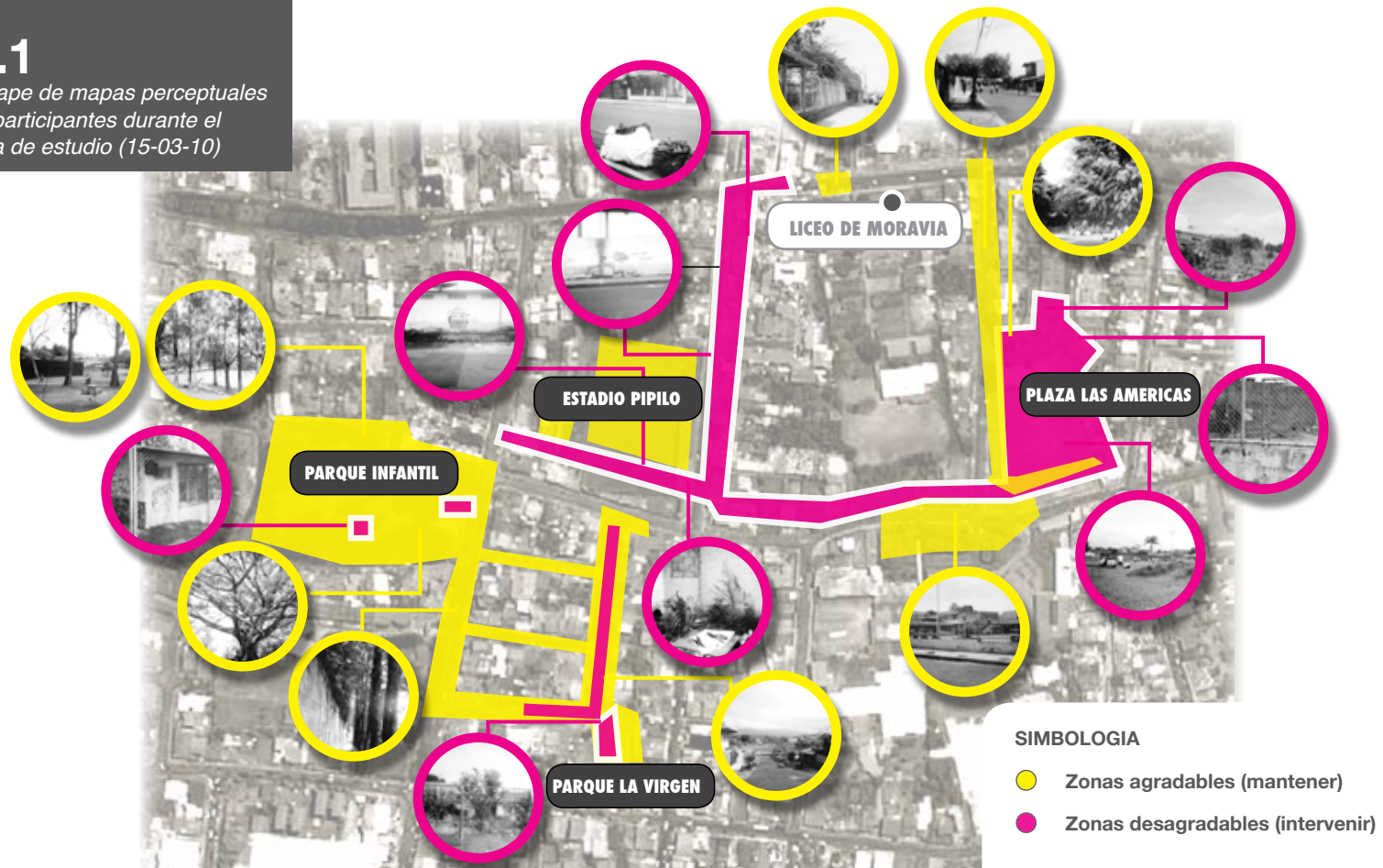
Fase de concientización

Al traslapar de los cuatro mapas realizados por los participantes durante el recorrido (ver anexo 14), en su mayoría el mapeo coincidió, lo cual dio como resultado un mapa perceptual de diagnóstico (ver mapa 8.1). Como bien se observa dicho mapa las áreas que de acuerdo los participantes son percibidas como ‘desagrables’ se localizan en las sendas que conectan los espacios públicos abiertos (parques y plaza), y particularmente la plaza Las Américas se destaca en la totalidad de su área dentro del mapa principalmente por la falta de mantenimiento de la cancha, la malla y el muro descuidados que limitan el acceso al área infantil. Lo agradable de la plaza son dos árboles muy imponentes en el costado noroeste y la vegetación mediana a lo largo de la acera que rodea la plaza.

Fuente: Fotografías de archivo

MAPA 8.1

Resultado del traslape de mapas perceptuales realizados por los participantes durante el recorrido en el área de estudio (15-03-10)



LAMINA 8.2

Factores agradables y desagradables en particular del área de estudio (20-03-10 y 27-03-10)



Fuente: Fotografías tomadas por participantes

Entornos residenciales limpios con vegetación floral, tranquilos, bien cuidados, con pocos carros

Acera arbolada fresca, segura, sonido relajante

Espacios con vegetación variada para protegerse del sol, trepar, jugar en superficie plana

Espacios que dan la sensación de tranquilidad por la poca gente, aislado y mobiliario para conversar



Fuente: Fotografías tomadas por participantes durante el recorrido

Espacios enrejados

Infraestructura en mal estado y peligrosa

Bordes feos, sucios y monótonos

Superficie natural sin mantenimiento

Basura a lo largo del recorrido

En el caso del parque Los Robles, lo único mapeado es la caseta de seguridad, con grafiti y malla alrededor por contraponerse a las cualidades positivas del parque: cuidado, libre acceso, control visual. Algunas de las cualidades positivas que se destacan juego luz y sombra, variedad de vegetación, espacio tranquilo para conversar, abierto y libre. La mitad del parque de la Virgen es percibido como agradable por la iluminación natural, el mantenimiento de la cancha de fútbol; y la otra mitad es percibida como desagradable por el 'play' herrumbrado, la falta de mantenimiento de la vegetación existente (zacate, plantas) y por el acceso enrejado.

A través de la categorización de las fotografías tomadas por los participantes durante el recorrido se podrán determinar los factores agradables y desagradables (ver anexo 15) en particular del área de estudio (ver lámina 8.2)

8.2.2 Resolución de conflictos

La salida de los estudiantes de la institución y que éstos faltaran a clases, generó un conflicto de responsabilidades con sanción para el orientador y enojo en algunos profesores. Se evidenció un conflicto institucional interno de responsabilidades y falta de comunicación ya que el permiso de salida y la justificación de ausencia a clases fue autorizado por el orientador, sin él tener la potestad de hacerlo. Durante la reunión con la directora se aclaró que en caso de un accidente, la responsabilidad civil recae enteramente en la institución. Se reiteró el apoyo hacia el proyecto siempre y cuando considere las limitaciones y restricciones establecidas. Tales como realizar el taller en horario no lectivo y dentro de la institución.

Se tuvo que reprogramar la sesión de crítica y fantasía porque la profesora de matemáticas convocó a la mitad de los participantes a un repaso para el examen y no estuvo hubo posibilidad de negociación, nuevamente las responsabilidades académicas con prioritarias, afectando la ejecución del taller.

El conflicto acontecido a partir de la primera sesión tuvo dos repercusiones. Tal fue el caso de una participante que, a causa de que uno de los profesores molestos a ella y a otros participantes se les sancionó e se invalidó el proyecto de trabajo comunal, se retiró del proyecto. Otra repercusión fue la pérdida temporal de confianza de esos participantes, la cual fue solventada al explicar con claridad y honestidad el conflicto presentando una solución inmediata, en este caso se solucionó validando el proyecto con la persona encargada de la aprobación trabajo comunal.

Los procesos de participación juvenil son procesos muy frágiles en términos de confianza, por lo que se debe evitar crear situaciones que lleguen a afectar negativamente a los participantes. Además se comprende que se debió negociar en un inicio la temporalidad del taller con los profesores afectados, para haber evitado conflictos.

Una participante propuso involucrar al profesor de artes plásticas, Wilberth Funes, quien se mostró muy interesado en el proyecto por dos razones: la primera es que vive en la zona, y segundo siempre ha querido hacer algo de arte urbano con los muchachos. Una vez obtenida su colaboración como tutor del proyecto se logró obtener el permiso para realizar el taller los sábados y de esta manera evitar futuros conflictos con el horario escolar, facilitándose además la coordinación con los participantes de cinco grupos con horarios escolares distintos.

8.2.3 Crítica y fantasía

Sábados 20 y 27 de Marzo del 2010

La segunda sesión programada para el sábado 20 de marzo, en donde se realizó la fase de crítica y la fase fantasía del taller de visión tuvo que repetirse porque la mitad de los participantes tenían clases de inglés los sábados a la hora en que se programó la sesión. Por lo que se tuvo que programar una repetición para el siguiente sábado con los participantes que faltaron.

CONJUNTO 8.3

Fotografías del proceso de la fase de crítica y fantasía. Liceo de Moravia. (20-03-10 y 27-03-10)



Categorizando



Factores de agrado-desagrado



Proceso del tablero urbano



Resultado del tablero urbano



Calentamiento Imaginativo



Creación de collages de fantasía

La sesión del primer sábado se realizó con la colaboración del profesor de artes plásticas del liceo, Wilberth Funes, en su clase; mientras que en la repetición no se contó con su colaboración. En la primera participaron cinco mujeres y dos hombres; y en la segunda una mujer y cuatro hombres (un participante no pudo a ninguna de estas sesiones).

Fase de crítica

Durante la categorización de las fotografías en agradable y desagradable, los participantes de ambas sesiones coincidieron en su mayoría creando cinco conjuntos temáticos desagradables:

- 1. Espacios enrejados:** caseta de guarda en el Infa y el parque infantil abandonado en Las Américas
- 2. Infraestructura en mal estado y peligrosa:** play del parque de la Virgen
- 3. Bordes del espacio público feos, sucios y monótonos:** muro del Pipilo con basura, grafitis feos y recorrido aburrido
- 4. Superficie natural sin mantenimiento:** lote baldío al norte de plaza Las Américas y la plaza misma de las Américas
- 5. Basura a lo largo de la senda:** calle 67 bajando la cuesta del pipilo

Por el contrario, los participantes crearon los siguientes conjuntos que representan los factores agradables encontrados dentro del área de estudio:

- 1. Entornos residenciales limpios con vegetación floral, tranquilos, pocos carros, bien cuidados:** urbanización la Ladrillera y calle oeste de la plaza Las Américas.
- 2. Acera con arboleda:** fresca, segura, sonido bonito, acera de calle 63 que pasa al costado este del 'Infa'.
- 3. Espacios con vegetación**

Fuente: Fotografías de Archivo

LAMINA 8.3

Diagnóstico específico de la calidad urbana actual a partir del ejercicio del tablero urbano (20-03-10)



SIMBOLOGIA

- Imagen
- Actividades
- Usuarios
- Temporalidad

1 parque Infantil



2 Estadio Pipilo



3 Las Américas



4 La Virgen



Mediante el ejercicio del tablero urbano los participantes diagnosticaron la variedad de actividades, la calidad de la imagen urbana, la temporalidad y las personas que mayormente utilizan el espacio dentro del área de estudio (ver lámina 8.3). Como resultados se destacó la ausencia o limitación de actividades culturales, informales, lugares para patinar, conciertos, puestos o lugares de información, falta de iluminación, falta de lugares seguros, de lugares para reciclar, bebederos de agua y arte urbano agradable.

Durante la lluvia de críticas generales y a partir del resultado del tablero urbano, los participantes señalaron las siguientes problemáticas percibidas, posteriormente relacionadas con los factores de renovación urbana integral:

- **A nivel físico:** falta de mantenimiento y limpieza, faltan basureros, espacios oscuros con poca iluminación en la noche, aceras en mal estado, falta arte y los grafitis existentes podrían ser mejores, no hay jardines, los otros parques no son tan lindos como el Infa
- **A nivel de uso:** maleantes y drogas, no hay lugares para expresarse, faltan lugares para eventos, no hay espacios para sentarse, no hay lugares para skate, actividades solo para niños y no hay bebederos
- **A nivel de imaginario:** inseguro y peligroso de noche, falta de interés de los vecinos

Durante la sesión repetida, los participantes realizaron una lluvia de críticas más específica a cada uno de los espacios públicos dentro del área de estudio: el parque Infantil, la plaza Las Américas, parque de la Virgen y el Estadio Pipilo Umaña, el cual se incluyó a partir del resultado del tablero urbano. (ver lámina 8.4)

A partir de los resultados de esta fase se comienzan a perfilar una serie de pautas y lineamientos de intervención para mejorar el espacio público desde

la perspectiva de los participantes.

Fase de fantasía

Los collages funcionaron como apoyo visual-gráfico a las ideas que tenían los participantes, facilitando su expresión y además como mencionó Funes, el profesor de artes, “el arte no deja engañar”. El collage como herramienta expresiva transmite la personalidad, los deseos, los intereses de los participantes de modo consciente e inconsciente.

Se destaca que en cada collage hay por lo menos una imagen de una persona realizando una actividad, imágenes con colores vibrantes y naturaleza, con referencias a espacios seguros, tranquilos y para relajarse, así como existencia de mobiliario para conversar, representaciones de moda urbana y espacio para todo tipo de personas, sin distinción de edad y género (ver lámina 8.5)

Mientras que casi todos los participantes buscaron representar visualmente las características del espacio público, uno de los participantes realizó un collage en donde a partir de las imágenes recortó letras para formar la palabra “imaginación”. Este collage se destacó del resto, lo cual intimidó inicialmente al participante pero para motivarlo se destacó la creatividad de cómo a partir de elementos definidos (imágenes) éstos pueden configurarse de forma diferente y transmitir un mensaje.

Se encontraron más similitudes que diferencias en las intenciones representadas con el collage y las explicaciones verbales de apoyo de cada participante. En general buscan espacios estimulantes, con diversidad de usuarios y actividades, espacios que relajen, que diviertan, que emocionen, espacios que incentiven la imaginación, la creatividad, lo lúdico y la expresión, espacios para el arte, la cultura, el deporte y la socialización, espacios cuidados y creados colectivamente, acercamiento a la naturaleza en toda su variedad y

LAMINA 8.4

Lluvia de críticas específicas de los espacios públicos en el área de estudio (27-03-10)

PARQUE 'INFANTIL'



Urbanización Los Robles

- podría tener más actividades
- aspecto de casetilla
- en la noche es oscuro, no hay suficiente iluminación (2 postes)
- no hay eventos culturales
- no hay bebederos de agua
- no hay lugares para reciclar
- no hay información
- a veces es muy solo
- lugar para tomar

ESTADIO PIPILO UMAÑA



- no hay actividad
- no se aprovecha para partidos, conciertos
- nadie tiene nada que decir al respecto
- muro feo
- aburrido

PLAZA LAS AMERICAS



Urbanización Coragua

- muro feo
- no hay mesas para sentarse
- no hay bebederos
- no hay información
- falta y mal estado de infraestructura y uso
- huecos en cancha de fut
- aburrido, faltan actividades
- zacate alto en las esquinas
- peligro de asalto
- lugar de las peleas
- no hay bancas

PARQUE DE LA VIRGEN



Urbanización La Ladrillera

- nadie sabe donde es, o que ahí hay un parque, escondido
- aburrido, faltan actividades
- muro feo
- borrachos
- la entrada, no se ve bien adentro, encerrado, peligroso
- faltan plantas, jardines
- no hay lugares para sentarse

LAMINA 8.5

Collage de collages: representaciones individuales del espacio público soñado por los participantes



LAMINA 8.6

Lluvia de ideas y características del espacio público deseadas por los participantes

FACTOR FISICO



Arte urbano que sea **divertido**
Conservar la **naturaleza**
Esculturas divertidas con muchos **colores**
Zonas verdes y **jardines**
Iluminación
Mantener el aseo y en buen estado

Con muchas zonas verdes y **árboles** y muy limpio
Que se pueda encontrar **agua** fresca
Muchos **Colores!**
Rompiendo el **concepto** pero con límites!
Iluminación y seguridad

Arte, **murales**
Lleno de **vida**, de **naturaleza**
Objetos como **esculturas representativas y voladas**
Cosas **diferentes!**
Más jardines, zonas verdes más cuidadas

Muchas más áreas **verdes, huertas**
Más **colorido**
grafitis con aportes buenos grafitis que **inspiren paredes alegres!** no blancas un lugar **sin límites** algo **abstracto**
Mejorar las zonas verdes

FACTOR USO



Lugares **educativos**
Lugares para que **patinen**
Que hagan más actividades
Tener lugares diseñados para pasar en **familia...**
Diseñar lugares para **jóvenes** especialmente...

Hacer **deporte**
Lugares para **sentarse**
Lugares para poder **descansar** cómodos
Actividades para **recreación** tanto como para **niños** como **adolescentes, adultos y personas**

ancianas
Un lugar donde se pueda ver un poco de arte en una pared
Aprovechar los parque para realizar actividades (**música-recaudación de fondos**)
Lugares para **jóvenes** y **ancianos**, no solamente para niños

Lugares donde **descansar**
Tener cosas para **divertirse**
Lugares donde **ensuciarse**
Un lugar donde pueda **entrar cualquier persona**
Disfrutar de la **naturaleza**
Pasear el **perro**
Andar en **bicicleta** de manera segura

FACTOR IMAGINARIO



Lugares **agradables** para tomar fotos
Un lugar **seguro** de día y de noche
Con arte y colores
Donde se pueda ir con los **amigos**
Lugares para **relajarse**, estar tranquilo
En un ambiente donde uno esté **tranquilo**, se sienta **fresco** y con seguridad

Que sea muy **atractiva** y que a las personas les guste estar ahí y poderse desarrollar como personas
Un lugar **sin discriminación!**
Lleno de **creatividad** e **imaginación**
Historia
Apto para cualquier persona y de **cualquier edad**

Tiempo para divertirse y para relajarse
Todas las personas ayuden a lograr cambios
Imaginar cosas que puedan **ayudar** a mejorar áreas de los lugares alrededor de Mora.
áreas **seguras** para todos
innovación y diferencia

lugares **saludables** para **hablar** y escuchar **música**
La **cultura** de un lugar
Humor
En todo lugar hay una **persona que te observa**

CONJUNTO 8.4

Fotografías del proceso de la fase de implementación y fase de diseño. liceo de Moravia (10-04-10)



Recapitulación: críticas e ideas



Plan de Intervención: ideas



Plan de Implementación



Ejemplo de material desecho



Elaboración de Maquetas



Elaboración de Maquetas

riqueza (altura, follaje, color).

El resultado de estas representaciones se traduce en características deseadas y valoradas por los adolescentes participantes; con posterior aplicación a lineamientos, estrategias y pautas de diseño a considerar en la renovación urbana integral de los espacios públicos comunales (ver lámina 8.6)

8.3 Taller de diseño y construcción

El propósito de este taller fue ejecutar la fase inmediata del plan de implementación formulado al final del taller de visión a través de una intervención temporal del espacio público dentro del área de estudio elegido por los participantes diseñando instalaciones urbanas experimentales construidas con materiales de desecho y reciclaje.

8.3.1 Implementación y diseño

Sábado 10 de Abril del 2010

Esta sesión se realizó con la colaboración del profesor de artes plásticas del liceo, Wilberth Funes, y con la asistencia de Mónica Rojas, estudiante de arquitectura y pintura de la Universidad de Costa Rica. Participaron doce de los trece estudiantes inscritos en el proyecto: seis mujeres y seis hombres. Se definió una duración de cuatro horas en la tarde, pero por el disfrute manifestado por los participantes durante la fase de diseño de maqueta se alargó - a solicitud de los participantes- una hora más.

Fase de implementación

Durante el ejercicio grupal de formulación de proyectos o acciones para mejorar los espacios públicos de la zona, el tema de “skate” fue un tema mencionado tanto por las mujeres participantes como por los hombres, practicantes o no del deporte, porque este deporte se asocia con ser joven, estar

CUADRO 8.1

Plan de renovación urbana integral según participantes, por etapas y espacios públicos específicos en el área de estudio

PROYECTOS O ACCIONES DE RENOVACION URBANA INTEGRAL				
ETAPA	Parque Los Robles	Parque de la Virgen	Estadio municipal “L. Pipilo”	Plaza Las Américas
Inmediata - corto plazo (una semana a un mes)	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar colores llamativos • Contratar un guarda de seguridad • Decoración con flores • Crear jardines artificiales • Más Vegetación • Colocar rótulos para información 	<ul style="list-style-type: none"> • Instalar basureros • Darle mantenimiento • Arreglar área de juegos • Poner letrero que indique que es un parque • Utilizar colores llamativos • Aprovechar más el espacio 	<ul style="list-style-type: none"> • Graffiti de colores llamativos en los muros • Basureros • Iluminación 	<ul style="list-style-type: none"> • Limpiar • Instalar basureros • Iluminación • Plantas coloridas (jardín)
Mediano plazo (3-6 meses)	<ul style="list-style-type: none"> • Instalación de marcos de fútbol • Habilitar para realizar conciertos • Realizar una competencia skate y bikers con música • Quitar la malla de la caseta • Arreglar la cancha • Instalación de bebederos de agua 	<ul style="list-style-type: none"> • Poner mesas para hablar • Mejorar la entrada • Instalar lugares para sentarse 	<ul style="list-style-type: none"> • Mantenimiento de la cancha de fútbol • Murales • Campos de deporte • Diferentes actividades • Financiamiento de empresas 	<ul style="list-style-type: none"> • Campeonatos deportivos • Graffiti de bob esponja en play infantil • Murales • Arte-cultura • Arreglar el play • Mesas con sombrillas • Mejor iluminación
Largo Plazo (un año en adelante)	<ul style="list-style-type: none"> • Intervenir el espacio con esculturas de artistas • Instalación de más postes de luz 	<ul style="list-style-type: none"> • Espacio para skate • Arreglar la infraestructura • Construir una casetilla de seguridad 	<ul style="list-style-type: none"> • Casetillas de seguridad • Conciertos nacionales • Seguridad 	<ul style="list-style-type: none"> • Casetillas de seguridad • Instalación de bebederos de agua • Graderías para los partidos • Arreglar la cancha • Plantar árboles

a la moda, con personas atractivas y con una actividad espectáculo, un show urbano. Al comentar el tema del skate con uno de los grupos, se mencionaron por ejemplo algunas de las actividades que se desarrollan alrededor del skate son *“el graffiti, ver a los skatos guapos, hablar mientras ellos patinan”*. Se establece que al diseñar un espacio para un deporte, como por ejemplo el “skate” se debe tomar en cuenta la diferenciación en el uso del espacio entre hombres y mujeres, por ejemplo durante una actividad como el “skate”, el hombre patina y la mujer observa, pero también el hombre va para ser visto y a ver a las muchachas.

Los proyectos o acciones planteados por los participantes en el plan de renovación urbana integral (ver cuadro 8.1) están dirigidos a convertir el espacio público en un entorno estimulante con el que los jóvenes se puedan identificar por medio del color, la naturaleza, el arte y potenciar el espacio con actividades deportivas, artísticas y culturales como conciertos, campeonatos o exhibiciones. Así mismo instalar mobiliario urbano que fomente la socialización, por ejemplo mesas para conversar.

También buscan rescatar la infraestructura abandonada e instalar nuevos elementos para ampliar la diversidad de actividades, tradicionales (fútbol) y alternativas (skate), en los parques. Inclusive se propone buscar financiamiento de empresas para realizar estos proyectos, lo que se traduce en una propuesta de responsabilidad social para las empresas locales.

Paralelamente se señalan acciones contra la inseguridad, contratación privada y mejora en la iluminación artificial. Así como mejorar la señalización de los parques, particularmente en el parque de la Virgen, el cual para muchas personas no está dentro de su mapa mental como parque.

Fase de diseño

Se retoma el concepto de la creatividad mencionado como tema de interés por los participantes en la fase de introducción, a través de reflexiones

acerca del significado de creatividad y de una persona creativa. A lo que un participante respondió que es cuando “algo es único...de uno”, mientras otro dijo “Algo que nadie más hace”.

La validación del potencial creativo de los participantes es fundamental para motivarlos a a tomar conciencia del poder, a partir de los conocimientos y habilidades que tienen para mostrar su valor y aporte como seres humanos. Por, ejemplo el utilizar como referencia de creatividad los collages realizados en la fase fantasía generó reacciones de orgullo al descubrir el verdadero potencial creativo en ellos. También se reflexionó acerca de la importancia de la transformación del entorno por medio de la acción, y con el material de apoyo presentado se catalizó la creatividad para los participantes.

Durante la confección de las maquetas y la formulación de los proyectos se brindó completa libertad creativa a los participantes, el único control que se dio fue al momento de cortar y pegar para seguridad de los participantes. Se les visitó de forma alternada ofreciendo guía con la confección de las maquetas.

En relación con el proceso creativo se observaron diferencias organizativas y en el proceso de toma de decisiones entre los tres grupos a partir de la conformación por género del grupo. Mientras los dos subgrupos conformados cada uno por tres mujeres y un hombre, desde un inicio tuvieron muy claro lo que iban a hacer, qué materiales iban a utilizar y estaban mejor organizados. Los integrantes de estos grupos utilizaron un proceso creativo paralelo de discusión y confección, donde solamente se intervino para ayudar en algunos aspectos constructivos de la maqueta.

Por el contrario el subgrupo conformado solamente por hombres encontró dificultades para organizar y definir las ideas. A modo de ilustración, los participantes encontraron dificultad en representar un “skatepark” con los materiales disponibles. Sin embargo a través de la intervención de la asistente por medio de la reflexión y diálogo con los participantes, pudieron definir

con mayor claridad su objetivo, cambiar las actividades, y buscar otra forma de representación.

A modo general tenían las ideas pero les faltaba representarlas y definir las con mayor claridad, de manera que los incito a que anotaran ideas y dibujar el espacio. El dibujo de la cancha (ver imagen 8.1) con los elementos permitió a los participantes visualizar lo existente, lo cual generó una discusión de los problemas del área de las canchas de baloncesto como que no se puede caminar ni patinar, faltan árboles y espacios para sentarse, que concluyó finalmente en la decisión de realizar cuatro propuestas.



Los participantes continuaron jugando con los elementos de la maqueta y hasta que estuvieron de acuerdo con la disposición los pegaron en la base. Superaron la frustración de representación y se enfocaron en solucionar cómo construirlo en la realidad con los materiales de desecho disponibles. Si bien este grupo se enfrentó a ciertas dificultades de ejecución, una vez que tuvieron claro los problemas, las propuestas fluyeron con mayor facilidad. Utilizaron una

estrategia de primero discutir las ideas, tomar las decisiones y luego realizar la confección de la maqueta, la cual realizaron en menos tiempo que los otros subgrupos.

Inicialmente se consideró que los participantes iban a realizar solamente los objetos, sin embargo durante la confección de la maqueta se identificó que el objeto no está desligado del contexto, de modo que los participantes representaron primero el contexto con los límites (físicos o imaginarios) para luego discutir y diseñar los objetos en función del contexto.

En total los participantes formularon doce propuestas, en coherencia con las pautas de diseño elaboradas a partir de los collages como por ejemplo las superficies coloridas, la relación de la naturaleza con actividades, arte urbano, espacios limpios y mobiliario para la interacción social. Estas abarcaron los tres subámbitos de la plaza Las Américas (ver lámina 8.7 y 8.8):

- Cancha de baloncesto (deporte, expresión y naturaleza): Caminito de botellas, iluminación con sensor, asientos, árbol creciendo aquí
- Área infantil abandonada (naturaleza y arte): “Super Flor”, “Chupa-Chupa”, mesa decorada, caminito de huellas
- Cancha de fútbol (deporte-eventos, expresión-arte): gradería, “Mesa que más aplauda”, grafiti, jardín y basureros

Destacó la asistente, Mónica Rojas, la ironía que *“la sociedad no toma en cuenta a los adolescentes por excusas o visibilización negativa; mientras que los adolescentes toman en cuenta a los demás en todo momento”*. Esto se observa en las propuestas de intervención en donde los proyectos son en beneficio de toda la comunidad como el reciclaje, espacios infantiles, naturaleza, entre otros.

A partir del análisis de las maquetas realizadas por los participantes (ver

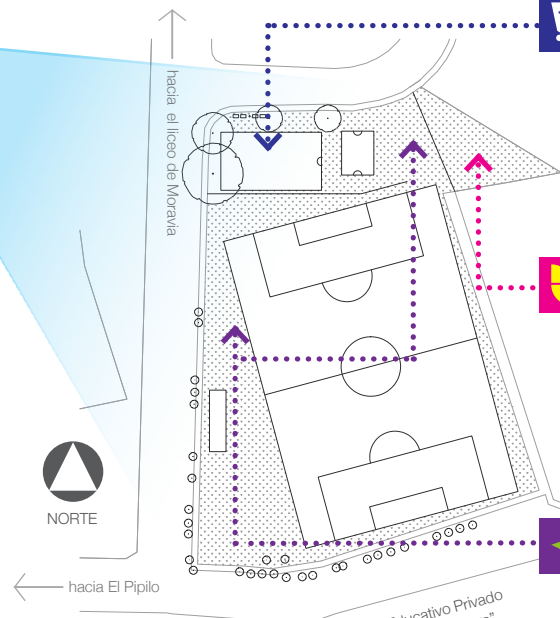
LAMINA 8.7

Sectorización de las propuestas de cada grupo en relación con los subámbitos de la plaza Las Américas

MAPA DE REFERENCIA



Ubicación de la plaza



NORTE

PLAZA LAS AMÉRICAS

Centro Educativo Privado "Oasis de Esperanza"



Subgrupo 1

Canchas de baloncesto



'Deporte, Expresión y Naturaleza'

4 proyectos de intervención



Subgrupo 2

Área infantil abandonada



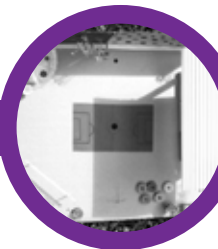
'Naturaleza y Arte'

4 proyectos de intervención



Subgrupo 3

Cancha de fútbol y transición



'Expresión, Arte, Deporte y Eventos'

4 proyectos de intervención



LAMINA 8.8

Maquetas y referencias a los proyectos formulados por los participantes

subgrupo 01



subgrupo 02



subgrupo 03



lámina 8.8), se evidencia el uso intuitivo de conceptos espaciales y compositivos como por ejemplo ritmo, organización espacial, recorrido, protección climática, centro-periferia, dinamismo, jerarquía y remate visual. De lo anterior se deriva que, al tratar el tema urbano con adolescentes, es fundamental partir del “aprender haciendo” partiendo de la intuición y la percepción, para luego introducir conceptos espaciales.

Las propuestas de proyectos de intervención surgen de la conjugación de las problemáticas identificadas por los mismos participantes en la plaza Las Américas, las ideas representadas durante la fase de fantasía y las acciones de renovación formuladas en la fase de implementación. Para una descripción de la problemática específica a la que cada propuesta pretende responder y la lista de los materiales utilizados en la construcción de las mismas, referirse al cuadro 8.2.

8.3.3 Planificación y selección de materiales

Sábado 17 de Abril del 2010

Se contó con la asistencia de diez participantes. Nuevamente la asistencia al taller es mermada por el período de exámenes, por lo que se negoció una reposición para los participantes ausentes. Se contó con la colaboración de Mauricio Cordero, bachiller en escultura y enseñanza en artes plásticas egresado de la Universidad de Costa Rica para apoyar y ayudar a definir la confección de las intervenciones urbanas participativas; del profesor de artes plásticas, Funes y se contó además con la motivación de David Rodríguez, representante municipal del CCPJM.

Durante el proceso de selección de materiales para la propuestas del subgrupo uno, señala Mauricio que *“La creatividad se da a través de la divergencia del líder y eso influye en la divergencia de sus compañeros, aportando varias ideas”*. Es importante la insistencia constante del facilitador para darle seguimiento a las ideas de los participantes y su documentación

escrita-gráfica:

“Sienten que están solucionando los problemas porque tienen buenas ideas, pero cuando se acaba el momento de solucionarlos no tienen una buena forma de documentar su propio proceso. Probablemente podrán volver a repetir sus ideas, pero una de las conciencias que se está logrando es la de saber que sus ideas son las que están siendo documentadas, que están creando conocimiento, y por eso tal vez les cuesta”. (Mauricio)

La discusión grupal y el diálogo son los medios fundamentales para la toma de decisiones en los grupos. Por ejemplo, los participantes del subgrupo 1 estaban discutiendo cuántas botellas necesitaban para hacer el proyecto del camino, a lo que uno de ellos señaló la necesidad de conseguir muchas botellas para hacer el camino para que se viera de manera perfecta, para ponerlas seguidas en hilera doble. Se intervino con la observación sobre la relación longitud-cantidad de botellas-tiempo de trabajo, de manera que la dimensión propuesta de treinta metros, equivaldría a trescientas botellas por hilera. Finalmente decidieron en limitar la longitud a la cantidad de botellas que pudieran conseguir.

Cada subgrupo tuvo la oportunidad de seleccionar dos colores de pintura para dar unidad visual, pero a la vez representar su identidad juvenil y aumentar el nivel de identificación con las propuestas.

En general se facilitó el trabajo creativo revisando con cada sub-grupo por separado, aunque es importante que todos los participantes conozcan las propuestas de los demás grupos.

8.3.4 Proceso de construcción

Tercera y cuarta semana de abril y primera semana de mayo del 2010

Las sesiones de esta fase fueron mucho más libres, con total control creativo por parte de los participantes en las decisiones de organización y

CUADRO 8.2 Descripción de los proyectos “Intervenciones urbanas participativas”

	<i>Nombre proyecto</i>	<i>Estado actual</i>	<i>Materiales utilizados</i>
grupo 01	Caminito de botellas	las raíces del árbol han levantado la acera por lo que no se puede caminar, el zacate ha invadido la acera y es un recorrido monótono	cuarenta botellas de dos litros, pintura de agua mate
	Árbol creciendo aquí	falta de árboles dentro del parque, en cantidad y variedad de especies	6 llantas, tubo metálico de hierro negro, respaldares de pupitres, esténcil, pintura, pintura en spray azul
	Asientos	alrededor de las canchas falta mobiliario para sentarse	cinco pupitres, pintura de agua mate, tapas de botellas, esténcil
grupo 02	Caminito de huellitas	falta de demarcación de recorrido dentro del espacio, expresiones físicas de humor y juego	sobres de pupitres, pintura, esténcil
	Súper Flor	espacio infantil abandonado, poco atractivo sin vegetación, sin colores, ni arte que impulse la imaginación de los niños	cinco tapas de tarros de pintura, pintura, tubo metálico, tape, alambre
	Chupa-chupas		tres tapas de tarros de pintura, tubo metálico, tres llantas de podadora vieja, pintura
	Decoración positiva	falta de superficies decoradas con mensajes positivos y colores	lámina de acrílico lechoso, esténciles, pintura base agua
grupo 03	Basurero	espacio lleno de basura, faltan basureros	cuatro cajas plásticas para bebidas, bolsas de basura, varillas de madera, goma silicón, zacate
	Jardín colorido	Espacio verde sin mantenimiento, faltan jardines y color	tres llantas, tubo PVC, botellas de plástico, pintura de agua mate y en spray
	Mesa que más aplauda	falta mobiliario para socializar, ausencia de sombra en costados de cancha de fútbol	cuatro pupitres, mesa abandonada, sombrilla, tubo metálico, esténcil, pintura
	Gradería	no existe una gradería para observar los partidos	seis llantas, pintura de agua mate

CONJUNTO 8.5

Fotografías de las actividades realizadas el evento urbano realizado en Plaza Las Américas, Moravia (23-05-10)



Fuente: Fotografías de Archivo

construcción de las propuestas. Cada subgrupo se organizó para la recolección de los materiales de reciclaje y en deterioro (localizados dentro de las instalaciones educativas) que utilizarán en la construcción de sus propuestas a escala 1:1. A lo largo del proceso constructivo los participantes visualizaron mejor la escala, proporción y forma de construcción de sus propuestas.

Ya que el taller había venido desarrollando un proceso de empoderamiento y libertad en la toma de decisiones en los participantes, se generó un conflicto entre la actitud impositiva del profesor y la libertad brindada a los participantes, conduciendo a un rechazo de ellos hacia la colaboración del profesor.

El rol del facilitador fue de coordinar, organizar y dar recomendaciones a modo general durante la construcción de los proyectos. Algunas de las actividades desarrolladas en la sesiones de construcción fueron: definición de articulación entre materiales y dimensión de los proyectos, limpieza general de los materiales para mejor adhesión de la pintura, construcción y la aplicación de pintura anti-oxidante, ensamblaje de las partes y aplicación de pintura de agua con los colores pre-seleccionados por de cada subgrupo y confección de los esténsiles de cada subgrupo para la convocatoria de la comunidad.

A pesar de que cada subgrupo fue responsable del avance de sus proyectos fue fundamental -y necesario- motivar la responsabilidad grupal de todos hacia el proyecto mediante la solidaridad y apoyo mutuo, a causa de la fluctuación en la asistencia de los participantes. Por ejemplo, los integrantes de un subgrupo colaboraban con la construcción y pintura de los proyectos del subgrupo ausente para así no atrasar el proceso común.

La espontaneidad creativa y el trabajo en equipo, a raíz de la libertad brindada, es un valor que se evidencia durante esta faase, en donde por ejemplo uno de los participantes proponía una idea, se discutía y se ejecutaba con la aprobación de los demás integrantes.

En las sesiones finales los participantes manifestaron alegría, sorpresa y satisfacción hacia lo bien que estaban quedando los proyectos. Por ejemplo, algunos de sus comentarios fueron: “*Jamás pensé que podían verse tan bien los materiales de desecho...*”, “*¡Qué chiva está quedando!*”, “*¡Han superado mis expectativas!*”, “*¡Cómo me gustaría estos colores para mi cuarto, pero mi mamá me mataría...!*” También se expresaron positivamente y se validaron entre sí, no solamente dentro del grupo de amigos sino entre todos.

La libertad e informalidad de las sesiones se ejemplifica, por ejemplo con la situación que al finalizar la cuarta sesión, el profesor de artes invitó a los participantes y facilitadores a comerse un helado, mientras se conversaba positivamente acerca de los proyectos creados, haciendo del tiempo en el taller un ambiente de confianza, libertad y socialibilidad.

8.4 Proceso paralelo y transversal

8.4.1 Articulación de actores y planificación del evento

Paralelamente al desarrollo de los talleres participativos con los estudiantes del liceo de Moravia, se contactó a varios grupos representativos del cantón para presentarles el proyecto y buscar su colaboración, tanto para el evento urbano como para la implementación de los resultados de la investigación en propuestas futuras. Entre ellos se pueden mencionar el Comité Cantonal de la Persona Joven de Moravia (CCPJM), Consejo Técnico de Fuerzas Vivas de Moravia (CTFVM), Municipalidad de Moravia, grupo Arte-Cultura de Moravia, Comité Cantonal de Deportes y Recreación de Moravia (CCDRM).

La asociación directa con el CCPJM validó la propuesta hacia otros grupos particularmente para el Consejo Municipal de Moravia. Una vez aprobado el proyecto se procedió a contactar a otros de los actores.

A través de las reuniones con los diferentes actores se percibieron unas

fuerzas articuladas y otras desarticuladas. Se participó de una reunión para unir esfuerzos, entre los grupos juveniles, arte y el gobierno local, e impulsar el arte y la cultura en el cantón de Moravia ya que durante mucho tiempo el cantón de Moravia no ha sido transversal ni integral en sus acciones, sumado a la falta de iniciativa y politiquería del Comité de Cultura.

A partir de esa reunión se logró incluir a los participantes del proyecto I.U.P en la actividad del taller creativo del mural del estadio municipal L. Pipilo Umaña del 15 de mayo del 2009. Esto brindó una trasversalidad al proceso participativo, ya que los participantes habían propuesto dentro del plan de acción, elaborado en la fase de implementación, realizar un mural o grafiti en la pared perimetral al estadio. La ejecución del mural está programada para iniciar la tercera semana de agosto del 2010.

Un ejemplo de fuerzas desarticuladas, es la Fundación Promotora de Vivienda, que con su programa de liderazgo podría brindar capacitaciones en organización, tanto a los vecinos de la zona como a los estudiantes del liceo - y otros colegios. Otro ejemplo es el grupo Arte-Cultura Moravia y el CCDRM, ambos con estrategias encauzadas a recuperar los espacios públicos del cantón, cada uno desde un enfoque distinto -arte y deporte- pero sin proyectos o acciones conjuntas y articuladas entre sí.

A causa del entusiasmo que generó la propuesta I.U.P. y el apoyo recibido por estos grupos se logró incluir el proyecto “Intervenciones Urbanas Participativas” como una de las actividades en la agenda del 2010 no solamente del CCPJM, sino también de la Municipalidad y del grupo Arte-Cultura de Moravia. Con ello se establecieron alianzas estratégicas para la fase de planificación y programación del evento urbano.

A través de la participación en el taller participativo de elaboración del Plan Operativo Anual del CCDRM, se logró incluir la perspectiva adolescente -sus críticas, ideas y preferencias - en la formulación de cualquier proyecto

futuro de este comité; aprovechando el espacio para motivar a la reflexión y concientización en temas como la inclusión y participación juvenil, deportes alternativos como el “skate”, recreación vinculada con arte y expresión, unir esfuerzos con otros actores como el grupo Arte y Cultura de Moravia.

Con motivo del proceso de visibilización del punto de vista de la población adolescente, en compañía del alcalde de Moravia y el profesor de artes plásticas del liceo de Moravia se recorrió el parque central de San Vicente con el fin de dar recomendaciones de diseño, mobiliario y configuración para la remodelación de dicho parque (se espera esté concluida en agosto) tomándose como base las críticas y propuestas dadas por los estudiantes del liceo de Moravia en las encuestas de opinión y por los participantes del proceso participativo a partir del estado actual los espacios públicos

Por ejemplo, se mencionó la inclusión del color como parte fundamental para la estimulación y la creatividad por medio de jardines, arte y espacios lúdicos; así como la creación de espacios sociales más íntimos como mesas para conversar, etc. Las recomendaciones estuvieron dirigidas a crear un espacio público dirigido a distintos grupos de edad e intereses: familia, skates, adolescentes, tercera edad, niños, etc.

La planificación, la programación del evento y la convocatoria a través de medios de comunicación se logró gracias a la articulación de los diferentes actores. Para ilustrar, el contacto con la Fuerza Pública de Moravia, Juventud Cruz Roja de Moravia, el ICODER, grupos artísticos y deportivos voluntarios, guías y scouts de Coronado, UCreativa; donación de alimentos para voluntarios; corta de zacate de la plaza de deportes Las Américas; permisos municipales y promoción en medios de comunicación masivos, entre otros, se logró gracias a la colaboración del CCPJM, el grupo Arte-Cultura y la Municipalidad de Moravia.

8.4.2 Convocatoria al evento: conflicto y visibilización

La convocatoria al evento urbano temporal, por un lado generó conflicto entre los vecinos y los participantes y por el otro abrió espacios para la reflexión en temas como la inclusión, la discriminación, la creatividad y el recicla; así comouna visibilización positiva de la juventud en la transformación del entorno.

a) Convocatoria a comunidad de vecinos

A partir de la convocatoria casa por casa (8 de mayo y 15 de mayo) a los vecinos de la urbanización Coragua se evidenció claramente conflictos entre los actores, a nivel de comunidad-municipalidad y comunidad-liceo. Algunos vecinos manifestaron un descontento hacia la situación de la plaza, otros desinterés.

En general el joven o joven adulto respondió con mayor entusiasmo y el adulto mayor desagrado y desinterés; evidenciando una apertura mayor al cambio por parte de las personas más jóvenes de la comunidad.

La demarcación con pintura en spray y esténciles de las huellas (ver conjunto 8.6) para las rutas hacia la plaza Las Américas (ver mapa 8.2) generó dos reacciones: la primera de curiosidad y la segunda de rechazo y agresión verbal. En las zonas comerciales cercanas al parque San Vicente se obtuvieron reacciones de curiosidad de la razón de las mismas, creando oportunidades para invitar a los habitantes al evento. Al inicio del recorrido con el subgrupo 3 (ruta paradas de bus del parque San Vicente-plaza Las Américas) un oficial de la fuerza pública se acercó a preguntar por el permiso, se le entregó la carta emitida por el alcalde y se continuó con la labor sin problema. El subgrupo 1 (ruta parque Infantil-plaza Las Américas) tampoco reportó inconvenientes.

Por el contrario los integrantes del grupo 3 (ruta liceo de Moravia-plaza Las Américas) sufrieron una reacción negativa y agresiva, de defensa territorial, por parte de los vecinos de la urbanización Coragua, que viven en frente de la

CONJUNTO 8.6

Fotografías del proceso fase convocatoria a la comunidad con los participantes en los alrededores de liceo de Moravia y el taller creativo mural estadio municipal Pipilo. Liceo de Moravia (15-05-10)



Marcando ruta en parque central



Marcando ruta frente al liceo



esténcil del ícono del subgrupo 1



transeúntes y la hacia el liceo



primer taller creativo del mural

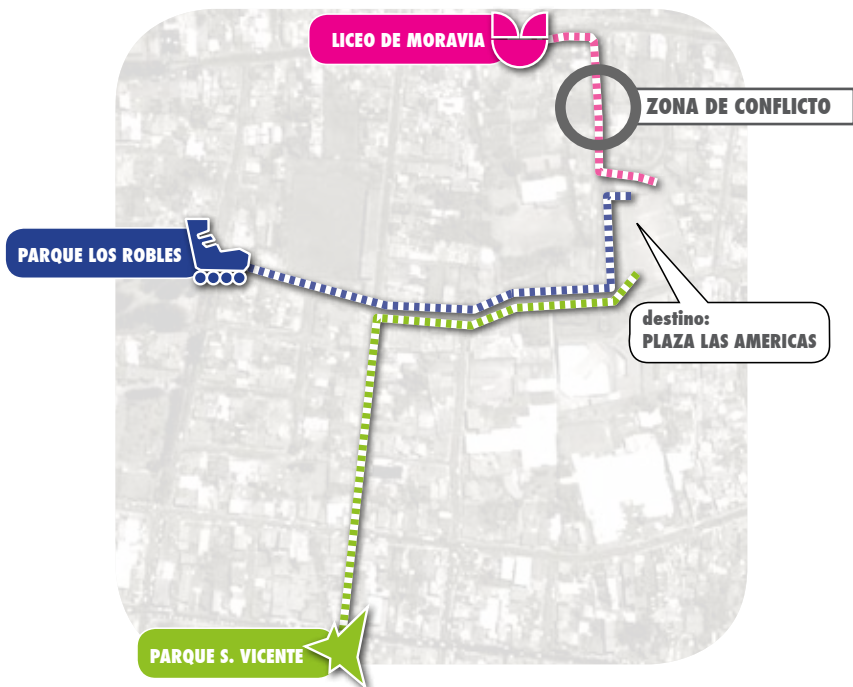


primer taller creativo del mural

Fuente: Fotografías de Archivo / Mónica Rojas (15-05-10)

MAPA 8.2

Referencia en mapa del recorrido de las rutas de las “huellitas” y demarcación de zona de conflicto con vecinos. San Vicente, Moravia (15-05-10)



Fuente: Elaboración propia a partir de recorridos realizados

plaza Las Américas.

Los vecinos manifestaron una generalización hacia todos los estudiantes del liceo de Moravia como delincuentes y drogadictos, lo cual no le gustó para nada a una participante y cuando intentó explicar que estaban realizando un proyecto positivo para la comunidad, la vecina le respondió irrespetuosamente. A partir de esta respuesta se alejó a los jóvenes participantes del conflicto y se comenzó el proceso de diálogo con las vecinas tratando de solucionar el conflicto causado, se ofrecieron las disculpas pertinentes.

A pesar de que se contaba con el permiso municipal, los vecinos expresaron su descontento hacia las huellas realizadas en pintura de spray ya que no les habían informado o pedido permiso para realizarlo. Expresaron que han sufrido robos en sus propiedades, y que las “marcas” en sus aceras han sido identificado como un código entre delincuentes para informar si la casa está sola o no. Sumado a un reciente acto de vandalismo por parte de estudiantes del liceo de Moravia a una casa.

Durante la resolución de conflictos con las vecinas intervino David Rodríguez del CCPJM y Esteban León, de la Municipalidad. Luego de escuchar la posición de los vecinos, se optó por ofrecer disculpas ante la situación y tratar de explicar lo positivo del proyecto. Ante la queja de los vecinos se suspendieron las huellas de esa ruta, faltando ciento cincuenta metros hasta el destino planteado.

Más tarde ese mismo día, se participó del taller creativo del mural del Estadio Municipal ‘El Pipilo Umaña’ junto con los participantes. Durante el taller del mural se conversó con los participantes acerca de lo ocurrido, manifestado sorpresa, desánimo y enojo hacia la actitud negativa, cerrada y agresiva de los vecinos. Se les explicaron las razones ante la reacción de los vecinos: delincuencia, falta de información, descontento con el gobierno local, vandalismo. Sin embargo no se excusó la reacción irrespetuosa por parte de los vecinos,

sino más bien se buscó compartir las emociones que sintieron motivando a la reflexión.

b) Convocatoria a través de medios de comunicación

Se obtuvo el interés y la cobertura de varios medios de comunicación, logrando la visibilización positiva de la juventud, parte fundamental de la estrategia. Por ejemplo, el miércoles 19 de mayo se realizó una aparición en el programa “MXI” de Canal 15 donde se explicó el proyecto y se invitó a los televidentes a participar del evento; y una entrevista en el programa ‘Artiquicia’ del Radio Universidad donde se amplió en la problemática socio-urbana, ambos medios de la Universidad de Costa Rica.

Además se publicó el 20 de mayo 2010 un artículo de una página completa en la sección de Tiempo Libre del periódico La Nación (ver anexo 16), en donde se explicaron los objetivos y metas del proyecto, las actividades realizadas por los participantes y se invitaba al público en general al evento urbano. Dicha publicación generó emoción, orgullo y agradecimiento desde la directora por haber logrado una proyección positiva del liceo de Moravia, el cual generalmente ha tenido cobertura negativa.

Otros grupos interesados y colaboradores publicaron el evento en sus páginas electrónicas, por ejemplo en el blog electrónico ‘El block’ de la Revista Su Casa digital (ver anexo 17), en la página electrónica del CJP, (ver anexo 18) y el grupo Arte-Cultura de Moravia creó un evento en Facebook convocando a la comunidad artística del cantón.

c) Convocatoria a la comunidad estudiantil

La semana anterior al evento urbano se colocó un stand informativo, para compartir el proceso y los resultados con los demás estudiantes y profesores durante el recreo más largo. El stand estuvo conformado por tres acrílicos, cada uno presentado fotografías, mapeos, collages del espacio deseado; las

maquetas, complementado con explicaciones verbales de los participantes. Lamentablemente, durante toda la semana los estudiantes estuvieron involucrados en la campaña electoral estudiantil (música, actividades), lo cual opacó la presentación y convocatoria. Se les solicitó a los participantes que invitaran a sus amigos y otros estudiantes conocidos a visitar el stand, pero solamente unos cuantos estudiantes se acercaron a conocer la experiencia de los participantes.

8.5 Evento urbano temporal: presentación a la comunidad

Sábado 22 Mayo y Domingo 23 Mayo del 2010

El evento urbano temporal tuvo una duración de un fin de semana y se llevó a cabo en la plaza Las Américas. El sábado a las 7 a.m. se inició el montaje de las láminas síntesis del proceso participativo, el stand de la Fuerza Pública de Moravia, con información de prevención; el CPJ y el CCPJM con información de divulgación de derechos de la juventud, todos instalados en un toldo en la cancha de fútbol.

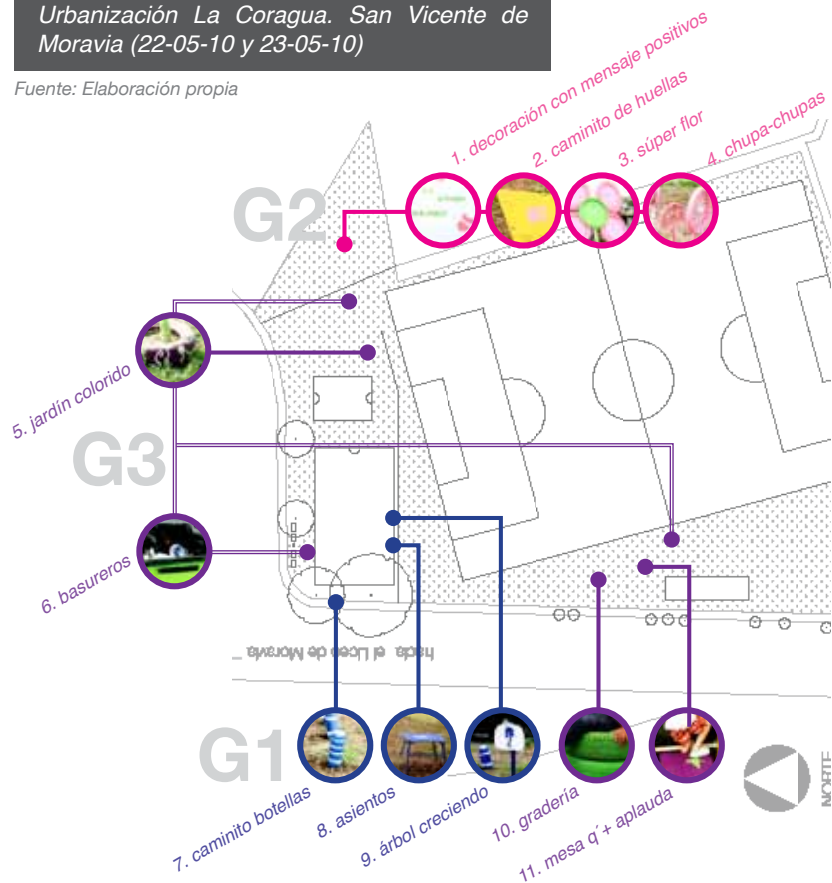
Las actividades iniciaron formalmente con la recolección de basura dirigido por el grupo scouts de Coronado, paralelamente se realizó el traslado de las intervenciones urbanas desde el liceo hasta la plaza, para luego instalarlos en los lugares definidos por los participantes durante la fase de diseño y planificación (ver mapa 8.3) en un trabajo colaborativo entre el grupo de participantes y otras personas. El acceso al play infantil se obtuvo gracias a la negociación de David Rodríguez con el vecino encargado, sin embargo éste no participa del evento.

A continuación la banda del liceo de Moravia realizó una marcha convocando a los vecinos, desde el estadio municipal ‘L. Pipilo Umaña’ hasta la plaza Las Américas, donde realizó una presentación. Paralelamente se realizaron actividades recreativas familiares del ICODER en la cancha, mientras

MAPA 8.3

Localización de las intervenciones durante el evento urbano. plaza Las Américas. Urbanización La Coragua. San Vicente de Moravia (22-05-10 y 23-05-10)

Fuente: Elaboración propia



otras personas jugaban fútbol, y en la cancha de baloncesto se estaban dando clases gratuitas de taichi. Actividades que lograron atraer la atención de algunos vecinos.

En el murete del play abandonado, un estudiante del liceo de Moravia escribió varias poesías a modo de reflexión y crítica con temas referentes a la juventud y la discriminación. Simultáneamente un grupo de estudiantes de la UCreativa inició el mural “Observa, Crítica, Sueña y Transforma”, en colaboración con un estudiante de escultura de la UCR. El mural también contó con el aporte de un niño de la zona quien insistió en participar en el mural para lo cual se le dio una caja de tizas pastel (ver imagen 8.2).



Imagen 8.2 Diseño de niño de la zona como colaborador del mural. Plaza Las Américas. (22-05-10)

Como evento principal, en la cancha de baloncesto, se desarrolló una competencia de ‘breakdance’ con artistas nacionales e internacionales, que causó gran impresión en los jóvenes participantes e hizo que se acercaran más jóvenes al evento. Además algunos jóvenes llevaron la patineta y practicaron

CONJUNTO 8.7

Fotografías de los proyectos
construidos por los participantes
del taller instaladas en la plaza Las
Américas durante evento urbano
temporal. San Vicente de Moravia
(22 y 23 mayo 2010)

Árbol creciendo aquí y asientos



Caminito de huellitas



Súper Flor



Decoración positiva



Chupa-chupas



Jardín colorido



Basurero



Caminito de botellas



Gradería



Mesa que más aplaude



Fuente: Fotografías de archivo / Fotografías por Daniel Peraza

CONJUNTO 8.8

Fotografías de las actividades realizadas durante el evento urbano temporal. Plaza Las Américas, Moravia (22-05-10)



Fuente: Imágenes por fotógrafo Daniel Peraza / *Fotografías de Archivo

CONJUNTO 8.9

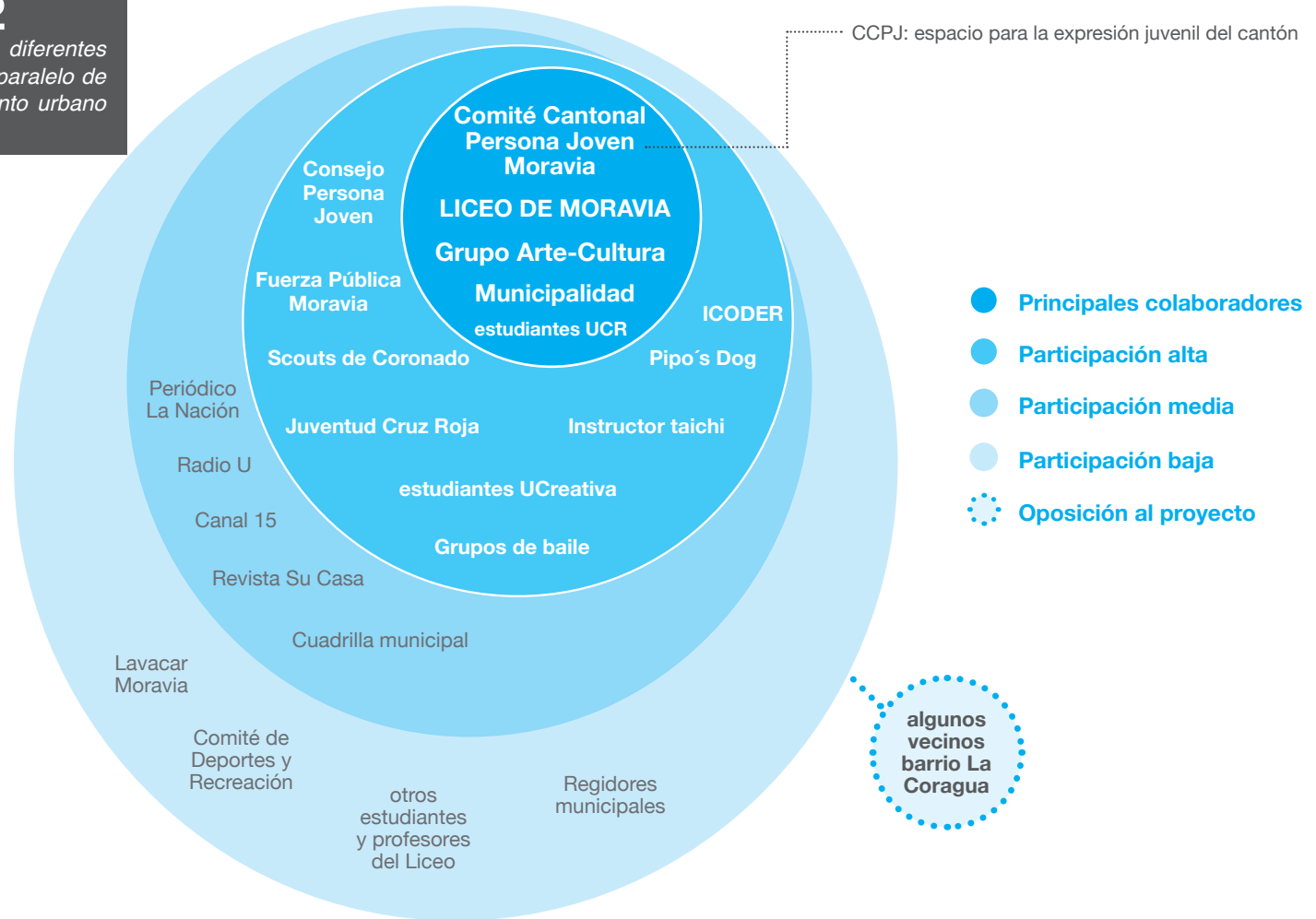
Fotografías de las actividades realizadas el evento urbano temporal. plaza Las Américas, Moravia (23-05-10)



Fuente: Fotografías de Archivo

DIAGRAMA 8.2

Niveles de participación de los diferentes colaboradores durante el proceso paralelo de programación y ejecución del evento urbano temporal



skate.

Como representantes de la comunidad educativa de la zona solamente asistieron el profesor de artes plásticas, el presidente estudiantil y la directora del liceo de Moravia, quien dio un discurso de orgullo, motivación y solicitud de colaboración al grupo de estudiantes participantes como apoyo en su lucha contra la violencia y la visibilización positiva del liceo. Así como unos pocos familiares de los participantes y vecinos de la zona.

También se hicieron presentes el alcalde de Moravia, el presidente del CC DRM, representantes del CCPJM, del CFIA, del CPJ, del grupo Arte-Cultura Moravia, la Revista Su Casa, entre otros.

Al finalizar las actividades programadas del sábado, se movilizaron los proyectos de intervención al área infantil, como precaución contra el vandalismo o robo de los mismos.

El domingo se reinstalaron las intervenciones, al igual que las láminas síntesis, se continuó con la producción de poesía y la pintada del mural. Se contó con la participación de jóvenes del departamento de juventud de la Cruz Roja quienes realizaron sesiones de 'pintacaritas', y nuevamente la Policía Municipal de Moravia. Este día se tomó la decisión de concentrar las actividades y los stands en la cancha de baloncesto, ya que varias de las actividades programadas fueron canceladas a último momento. Se realizaron actividades tradicionales como saltar a la cuerda, y también se realizaron dos presentaciones, la primera por un grupo de capoeira y la segunda un grupo de baile de hiphop.

Al cierre del evento se agradeció la colaboración a todos los grupos y los estudiantes participantes, por timidez o vergüenza solamente expresaron unas pocas palabras, entre las cuales una participante mencionó la importancia de estos procesos y otra agradeció la oportunidad brindada con el proyecto. Al finalizar el evento se regresaron las intervenciones urbanas a las instalaciones

del liceo de Moravia, con la colaboración de familiares de los estudiantes participantes, dando por concluido el proceso de participación.

Las intervenciones sirvieron de apoyo a las actividades deportivas y culturales, particularmente las llantas de la gradería y los asientos fueron utilizados para sentarse a ver los espectáculos y los basureros fueron utilizados por las personas. A partir de lo anterior se validó la necesidad del equipamiento urbano básico para llevar a cabo este tipo de actividades en el espacio público.

Por otro lado los colores brillantes de las intervenciones destacaron visualmente, dinamizaron el espacio y lo hicieron más estimulante. Las intervenciones ubicadas en el play infantil fueron minimizadas por la malla y el murete que las 'escondía'. Sin embargo ya dentro destacaba el valor escultórico de los proyectos 'súper flor' y 'chupa-chupas', incentivando la curiosidad y la imaginación de varios niños se acercaron a verlas y tocarlas.

La 'mesa que más aplauda' se convirtió en el sitio de socialización de los jóvenes participantes. Además durante el evento se evidenció aún más la falta de áreas sombreadas dentro de la plaza.

8.5.1 Reacción de la comunidad

Ya durante la convocatoria, algunos vecinos particularmente los de tercera edad, habían manifestado un rechazo a la utilización del espacio público por adolescentes, a quienes asocian con drogas, vagancia y vandalismo de manera generalizada.

Sin embargo, aproximadamente dos semanas después de realizado el evento, se visitó la plaza Las Américas para fotografiar el mural con el lema del proyecto terminado, muy lamentablemente los vecinos habían pintado encima de él (ver imágenes 8.3 y 8.4).

Al conversar con uno de los vecinos acerca de la reacción hacia el

mural, declaró que no se le pidió permiso a los vecinos para realizarlo, además de malinterpretar el mensaje del mural y darle una connotación negativa. Lo triste de toda esta situación yace en que expresó que, personalmente, era mejor



Imagen 8.3 Mural -sin terminar- creado durante evento (23-05-10)



Imagen 8.4 Vecinos pintaron encima del mural (junio 2010)

tener un espacio público abandonado y feo porque así menos adolescentes lo utilizan.

En definitiva, la falta de información y consulta a la comunidad, generó una reacción de rechazo hacia la propuesta y reclamo del territorio. Si bien se deseaba hacer reaccionar a la comunidad, ciertamente ésta no era la respuesta esperada.

8.6 Evaluación del proceso participativo

8.6.1 Evaluación desde los participantes

En general en la evaluación realizada por los participantes manifestaron

un nivel alto de disfrute y de aprendizaje durante todas las sesiones. Después de la primera sesión, se incorporó un cuestionario para obtener más información de los participantes. La evaluación se realizó de manera individual, aunque se completaron en grupo.

En la evaluación de la sesión introductoria y de concientización, la mayoría de los participantes comentó que les pareció entretenida, diferente y útil. Se mencionó que aprendieron cómo descubrir el potencial del espacio urbano y re-conocer su entorno. Particularmente, para un participante era la primera vez que conocía de la existencia del parque de la Virgen.

En la evaluación de las sesiones de crítica y fantasía, los participantes coincidieron en que el ejercicio del collage fue lo que más disfrutaron porque *“es chiva soñar”* y *“fantasear con el parque perfecto”*, *“ver la forma en que expresamos nuestras ideas”*, *“que todos pusieron de su parte y trabajaron ideas muy buenas”*; en otras palabras se logró la validación de la creatividad y la imaginación como individuos y como grupo.

En relación con lo que menos les gustó, la mayoría de los participantes no respondió, no obstante tres de los participantes respondieron con afirmaciones positivas como *“en realidad aprendí mucho, todo lo entendí”*, *“me pareció divertido y muy creativo”*; del primer grupo, un participante mencionó el ejercicio del tablero urbano y otro, la deserción. Sin embargo, la deserción fue a causa de falta de comunicación por parte de los participantes y se solucionó con la repetición de la sesión.

Entre los aprendizajes adquiridos que los participantes consideraron valiosos, se pueden mencionar: *“expresarse de manera diferente a las que se acostumbra y que todos juntos podemos dar buenas ideas y realizarlas”*, *“a tener una imaginación creativa y a valorar lo que pienso y lo que hago”*, *“que cosas pequeñas cambian la forma de ver un lugar”*, *“a trabajar en equipo”*, *“a criticar los parques de Moravia y dar soluciones”*, *“la realidad que se vive alrededor del*

colegio” y “valorar los espacios”.

Durante la evaluación individual realizada al final de la sesión de implementación y diseño de maquetas, se escucharon comentarios sumamente positivos, por ejemplo mientras dos participantes llenaban la hoja evaluativa en la parte de sugerencias y comentarios, una participante dijo en voz alta: *“Ninguna, está perfecto como está”*. Por el volumen del comentario la participante deseaba que se escuchara el comentario, lo cual fue muy alentador.

Lo que más les gustó del taller de diseño fue todo el proceso relacionado con la elaboración de la maqueta, especialmente por el factor de la creatividad y las creaciones conjuntas. Lo cual también se valida con el deseo de los participantes por extender una hora la duración prevista para la sesión del sábado, para continuar y terminar la maqueta; así como la concentración y entrega a hacer un buen producto. Se mostraron motivados y entretenidos desde el inicio hasta el final, superando frustraciones de confección pero muy orgullosos y felices de sus resultados como grupo.

En lo que menos les gustó, hubo dos respuestas: ver los collages le pareció aburrido y llenar las fichas del proyecto. De acuerdo a los participantes, durante el taller aprendieron acerca del reciclaje, la creatividad, el diseño, crecimiento personal y poder afectar positivamente el entorno. Por ejemplo mencionan el *“cómo ayudar al ambiente”, “arreglar una comunidad”, “ayudar al parque”, “que todos tenemos mucha creatividad”, “hacer maquetas”, “que uno desarrolla sus habilidades”, “como usar recursos desechables para crear otras cosas”, “utilizar materiales que uno piensa q’ talvez no tienen reutilización”, “mantener los lugares limpios”*. Esta sesión recibió el puntaje más alto hasta el momento.

A pesar de que la herramienta evaluativa estuvo formulada para ser utilizada al finalizar cada fase, no se realizaron las evaluaciones individuales a lo largo del proceso de construcción de los proyectos, sino que a partir de

los comentarios expresados por los participantes se puede determinar un progresivo aprendizaje a partir de la experiencia de construcción en formas de ensamblaje, utilización de distintas herramientas, comprensión de la escala y las proporciones, trabajo creativo conjunto, espontaneidad y negociación.

En la evaluación final los participantes manifestaron que les agradó el proyecto porque sintieron que estaban haciendo algo divertido y a la vez productivo por su cantón, porque lograron expresarse y pasar un momento agradable. Por el contrario, un grupo comentó que los talleres del inicio le resultaron aburridos aunque aceptaron que eran necesarios para poder fundamentar las propuestas de intervención. Recomendaron que fueran ejercicios más dinámicos, no tanto de hablar sino de hacer cosas, de expresarse. El otro grupo lamentó *“la falta de apoyo de los vecinos porque era algo para mejorar y ellos no apreciaron el esfuerzo”*.

Al preguntarles acerca del impacto que les generó el proceso personalmente, contestaron lo siguiente: *“con cosas pequeñas se puede hacer un buen cambio. Nos gustaría seguir participando en proyectos como este”, “nos deja de conciencia de cuidar los parques y que creció nuestra creatividad”, “aumento mi creatividad y me ayudó a aprender a reciclar”* y finalmente *“Mm bueno creo k fue genial lo que hicimos me impacto k fuera tan bueno estuvo demaciado bueno legal i”*

De acuerdo a todos los participantes se lograron cumplir y hasta superar sus expectativas del alcance que imaginaron iba a tener el proyecto. Solamente reiteraron estar decepcionados por la reacción negativa *“no nos agradó las personas amargadas que se interpusieron”* y la falta de interés y valoración de los vecinos de la urbanización Coragua hacia sus proyectos *“nada más nos habría gustado más apoyo de los vecinos”*; y la poca cantidad de personas que asistieron al evento. Uno de ellos manifestó que le *“hubieran gustado algunas cosas de cuando teníamos presupuesto infinito imaginativo”* durante la fase de

fantasía.

También se les preguntó qué le dirían a una persona para recomendarle el proyecto y convencerlo de participar, a lo que respondieron con: *“Que con cosas pequeñas se pueden hacer grandes cambios y a la vez expresarnos de una manera productiva”, “Que es un proceso nuevo, diferente y con mucha creatividad...es para bien de todos y que es hecho por ellos mismos”, “Le diría que es dema bueno y que al principio tal vez no le importe mucho pero con el resultado kedara impactado”*; y uno de los participantes dijo: *“Mmm no soy muy bueno en eso lo dejaría en en manos de otro”*.

En la última pregunta se les pidió que resumieran el proyecto en una palabra y sus respuestas fueron: Creativo, Colaboración y uno de ellos manifestó lo siguiente: *“No se puede resumir por que fue demasiado bueno pero seria espectacular”*.

8.6.2 Evaluación desde la investigadora

A continuación se describen los factores del entorno y la organización que fortalecieron, apoyaron u obstaculizaron el éxito de la intervención. Lo anterior permitirá definir el entorno, las decisiones y circunstancias contextuales en que se desarrolló el proyecto “Intervenciones Urbanas Participativas”.

a) Proceso participativo con adolescentes

El éxito logrado desde la formulación, pasando por la negociación y finalmente la ejecución del proceso participativo fueron influenciadas por los siguientes factores:

a.1) Fortalezas:

1. *Inscripción del proyecto como servicio comunal* (requisito para graduarse de secundaria), se obtuvo el compromiso inicial a completar el proceso

y asistir a las sesiones para cumplir con las treinta horas de trabajo. De manera que fue una situación ganar-ganar.

2. *De lo restringido a lo libre*: El proceso estuvo formulado para que iniciara con sesiones más controladas y definidas durante el taller de visión, para luego brindar una mayor libertad a los y las participantes de expresarse durante el taller de diseño.
3. *Convocatoria de participación voluntaria*: esta situación logró conformar un grupo de estudiantes proactivo a quienes les llamó la atención el tema y vieron el potencial de participar en el proyecto. Esto evitó la situación en que la selección de los participantes fuera realizada por un tercero (orientador, directora), lo cual podría haber sido una situación poco democrática.
4. *Intereses Institucionales*: dentro del liceo de Moravia, a nivel administrativo, existe un interés por mejorar la calidad de vida y aumentar la participación y expresión de los estudiantes en actividades positivas para el entorno y para ellos mismos.
5. *Paridad de género*: desde la formulación del proyecto se estipuló este requisito para la conformación del grupo de participantes de los talleres. Finalmente ésta paridad logró una complementariedad y un contraste en los argumentos, críticas, ideas, reflexiones, y reacciones hacia los ejercicios y herramientas.
6. *Un proceso no conflictivo*: en el caso de los adolescentes, fortaleció el trabajo en equipo, el sentimiento de pertenencia dentro del grupo hacia una acción común, una visibilización del potencial creativo y crítico como adolescentes.

a.2) *Apoyo y facilidades:*

1. *Viaje académico a Dinamarca:* amplió los conocimientos en relación a las implicaciones y potenciales de la participación juvenil en la planificación urbana. así mismo los profesionales entrevistados aportaron detalles y recomendaciones que fueron clave en la formulación de la propuesta.
2. *Permisos administrativos y de padres:* se contó con el permiso para utilizar las instalaciones del centro educativo durante fin de semana, lo que evitó interrupciones, distracciones y obtener el permiso de los padres ya que los estudiantes se encontraban en un “área segura”. Aprobación de la Junta Directiva del liceo para utilizar ciertos materiales de desecho o en estado de deterioro (pupitres, botellas, cajas, tubería) que en ese momento estaban dispersos dentro de las instalaciones.
3. *Colaboradores internos y externos:* la presencia de una autoridad conocida, pero respetada y querida por los participantes, a lo largo del proceso, permitió resolver con mayor efectividad situaciones en que los participantes perdían la concentración o se desordenaban. También permitió el acceso al espacio, el equipo y las herramientas durante la fase de construcción, sin necesidad de trámites con la Junta Directiva, agilizando el proceso mismo.

La colaboración de estudiantes de arquitectura, pintura y escultura le dio diversidad al proceso de aprendizaje y riqueza aportando diferentes puntos de vista, y dinamizando las sesiones.
4. *Obtención de materiales de desecho y reciclaje:* dentro de las instalaciones del liceo habían varios materiales de desecho y reciclaje a los que se tuvo acceso. También se logró la donación de llantas para las intervenciones por un negocio local. El único gasto realizado fueron tornillos, pintura y brochas.

5. *Herramientas de expresión:* Conforme el taller se volvía cada vez más libre con actividades creativas y de expresión; el compromiso y la participación de los estudiantes aumentó. Los ejercicios en donde los participantes pudieran expresar sus ideas de manera visual resultaron las de mayor disfrute, libertad, expresión y creatividad. De manera que herramientas como el collage y las maquetas realmente facilitaron la expresión no solamente de ideas, sino de sentimientos, aspiraciones, intereses. Estas herramientas permitieron ir conociendo la forma de ser de cada uno de los participantes.

La referencia a objetos o situaciones conocidas o experimentadas por los participantes, cosas a la mano que ayudan a relacionar el tema específico a tratar, tal es el caso del tema del potencial creativo y los collage realizados por los participantes.

6. *Herramientas de participación:* Los post-its probaron ser una buena herramienta para que algunos de los participantes superaran la timidez o la vergüenza al “choteo”, y aportaran con sus ideas y críticas al proceso.

La utilización de herramientas conocidas pero con formas diferentes atrae a los adolescentes y los motiva a utilizarlas de otras formas, por ejemplo la utilización de post-its con formas de flecha --durante la fase de implementación-- hizo que los participantes se escribieran mensajes de amor y amistad entre sí. Esto es una muestra de un ambiente de confianza e informalidad bien logrado, en donde existe la libertad de relacionarse lúdicamente con los compañeros mientras se realiza una actividad social de creación conjunta.

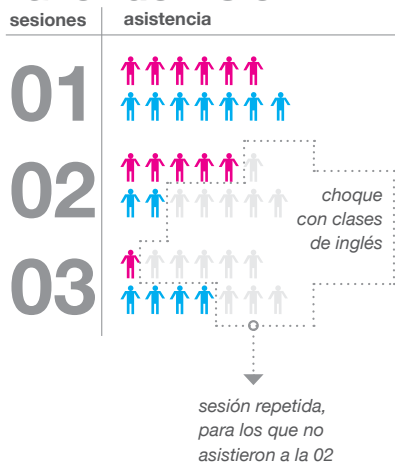
a.3) *Llimitaciones:*

1. *Dificultad para contactar e informar a los participantes:* Dado que dentro de la institución no hay señalización adecuada de las aulas y

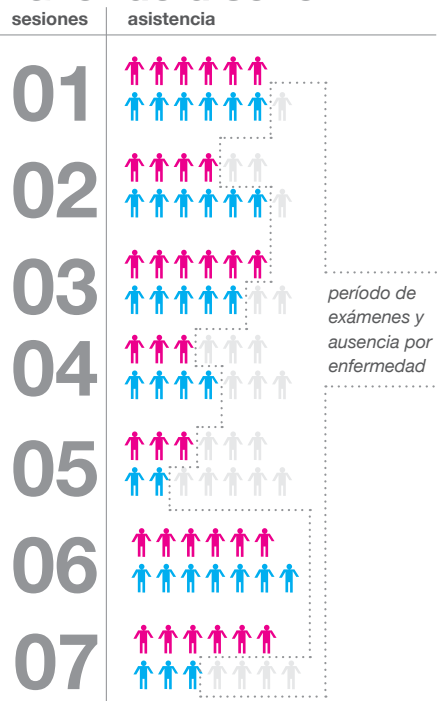
DIAGRAMA 8.3

Asistencia de los participantes a los talleres por sesión versus responsabilidades académicas

taller de visión



taller de diseño



los participantes pertenecen a cinco secciones de décimo distintas, su localización tomó bastante tiempo. No existe un espacio físico dentro del liceo para anunciar actividades. A pesar que todos excepto uno de los participantes contaba con correo electrónico, su utilización como medio de información y comunicación no fue tan eficiente ya que casi la mitad de los participantes mantuvieron su buzón de entrada saturado.

2. *Asistencia versus responsabilidades académicas:* tanto la planificación, como la asistencia a las sesiones de los talleres se vio afectada por el calendario escolar que incluye feriados, eventos escolares, pero específicamente el período de exámenes afectó la asistencia (ver diagrama 8.2) Por ello la temporalidad de ejecución de los talleres en relación con las responsabilidades académicas es un factor clave en el nivel de participación y compromiso.
3. *Timidez o vergüenza:* durante ejercicios de diálogo, en presencia de todo el grupo hubo una mínima participación, mucha timidez por expresarse seguramente por miedo al choteo o a equivocarse. Por el contrario cuando se realizaron ejercicios en grupos de cuatro participantes la participación y diálogo aumentó, logrando mayores conclusiones e ideas.
4. *Herramientas de expresión:* las herramientas escritas limitaron la expresión de ideas durante la definición de las propuestas de intervención, principalmente en los participantes masculinos. Por ejemplo, el formato de la ficha del proyecto, de acuerdo a lo observado y expresado por los participantes sientieron que debe quedar "correcta" cada información en su casilla.

Por lo tanto, es preferible romper con el formato pre-establecido utilizando hojas en blanco, para que no sean formularios, dándoles a entender que la ausencia de formato es con el fin de darles la libertad --con pautas-- para que ellos mismos creen el formato de presentación, dándole como

Fuente: Elaboración propia

facilitadores un seguimiento para que las propuestas sean legibles, completas y coherentes. De manera que se convierta en una herramienta que les ayude a explicar sus ideas, y no una frustración.

5. *Falta de experiencia en ensamblaje y uso de algunas herramientas de construcción:* por lo cual se debió guiar el proceso de selección de materiales, la utilización de las herramientas y la articulación de estos para la construcción del objeto de intervención.

b) Evento urbano temporal

De igual manera el éxito del evento urbano temporal, en términos de la programación y ejecución, fueron influenciadas por las siguientes:

b.1) Fortalezas:

1. *Agrupaciones existentes en el cantón:* algunas están despertando de un periodo sin actividad como es el caso del Comité de Deportes y Recreación de Moravia, otras nuevas como la iniciativa del grupo Arte-Cultura de Moravia, que busca impulsar y desarrollar las habilidades y capacidades artístico-culturales, deportivas y de recreación de los habitantes en el cantón. Además el CDRM desarrolló un taller participativo, en el cual se participó en representación de los estudiantes del liceo de Moravia y se lograron incluir sus apreciaciones dentro del Plan Operativo Anual.
2. *Compromiso de los participantes:* interés y motivación de los participantes por compartir el proceso y sus proyectos de intervención con la comunidad.
3. *Integración de intervenciones y actividades paralelas:* a pesar que se le dio más énfasis a las actividades paralelas, y no tanto a las intervenciones urbanas, los proyectos construidos por los participantes suplieron las deficiencias en mobiliario urbano de la plaza Las Américas, en donde

los basureros creados y las llantas pintadas fueron utilizadas por las personas que participaron del evento, por ejemplo las llantas sirvieron de gradería para los presentaciones artísticas.

4. *Apoyo de la directora:* la presencia en el evento y la actitud de orgullo manifestada por la directora del liceo hacia los participantes les aportó de cierta forma la validación que no se obtuvo de los vecinos.
5. *Presencia del Alcalde de Moravia, regidores municipales y representantes de varios grupos y comités cantonales.*

b.2) Apoyo y facilidades:

1. *Permisos:* se contó con el apoyo directo del Alcalde de Moravia por lo cual se obtuvo un permiso municipal para la realización de las huellas en las rutas hacia la plaza Las Américas, así como el permiso para ejecutar el evento en la plaza.
2. *Colaboradores externos:* durante el evento se contó con un grupo de colaboradores voluntarios que ayudaron a programar las actividades paralelas en el evento, contactar grupos artísticos y deportivos que desearan participar por la causa (ad honorem) y apoyo con los medios de comunicación masiva.
3. *Promoción y visibilización positiva del proyecto en medios de comunicación masiva:* se logró el apoyo y promoción del evento por algunos medios de comunicación, entre ellos una publicación de una página en “Tiempo Libre” del periódico La Nación, en el blog ‘El Block’ de la Revista Su Casa, entrevistas en el programa MXI de Canal 15 y en el programa ‘Artiquicia’ de Radio Universidad, ambos de la UCR.
4. *Apoyo de diversos agrupaciones de Moravia:* particularmente del Comité Cantonal de la Persona Joven de Moravia permitió realizar alianzas

estratégicas para darle seguimiento al proyecto, y obtener equipo (toldo y sonido) del CPJ para mejorar la calidad urbana de la zona bajo las consideraciones de los participantes.

5. *Participación y colaboración de grupos reconocidos:* como los Scouts, la Cruz Roja, la banda del liceo de Moravia y la Policía Pública durante el evento logrando una mayor validez y diversidad.
6. *Creación de mural:* a pesar que no se logró obtener presupuesto para realizar el grafiti (uno de los proyectos formulados por los participantes), a través de la líder del grupo Arte-Cultura se realizó un mural con la dirección de estudiantes de la Universidad Creativa como parte de su trabajo comunal.

b.3) Limitaciones:

1. *Convocatoria a vecinos:* la dicha urbanización no cuenta con organización vecinal y la resolución de conflictos (quejas con la Municipalidad, descontento con situación de la plaza, desinterés) durante la visita casa por casa consumió mucho tiempo, por lo que no se logró visitar e informar a todos los vecinos.
2. *Mala relación entre actores:* en general los vecinos de la urbanización Coragua manifestaron una actitud negativa y de rechazo hacia los estudiantes del liceo de Moravia, cayendo en generalizaciones de vandalismo y drogadicción. La semana anterior a la convocatoria de los vecinos, se presume que unos estudiantes del liceo de Moravia iniciaron un incendio en el ciprés de una casa, causando daños colaterales a la residencia y los vecinos.
3. *Visibilización negativa de otros estudiantes de secundaria en los medios:* durante el período de convocatoria a la comunidad se le dio cobertura a una serie de conflictos y violencia que involucraron a estudiantes de otros

centros educativos.

4. *Financiamiento del CPJ:* no se logró obtener, a tiempo para el evento urbano, el presupuesto para el proyecto desde el CCPJM por lo que se tuvo que recurrir a apoyo de grupos voluntarios.
5. *Problema eléctrico:* la semana antes del evento se detectó un problema eléctrico en la plaza por lo que se tuvo que improvisar el sonido con un equipo de sonido de un automóvil para poder realizar las presentaciones.
6. *Una inclusión excluyente:* por ser un proceso dirigido y pensado para el disfrute, aprendizaje y expresión de los adolescentes, desde la planificación del proyecto no se le dio la importancia necesaria al rol de los vecinos de la urbanización Coragua, donde se realizó la intervención, lo que condujo a un rechazo de la propuesta y una manifestación de territorialidad ante la eliminación del mural.
7. *Convocatoria de la comunidad educativa:* la semana antes del evento se planteó compartir el proceso e invitar a los estudiantes a participar y apoyar el evento, sin embargo esa semana estaba programada para realizar las elecciones estudiantiles por lo que la presentación y convocatoria quedo relegada a un segundo plano y solamente unos pocos estudiantes se acercaron. La convocatoria de los profesores se realizó a través de una carta emitida por la directora, sin embargo ningún profesor asistió al evento, solamente el profesor de artes plásticas y la directora.

8.7 Conclusiones y recomendaciones

El valor del proyecto 'Intervenciones Urbanas Participativas' es su impacto más allá de la obra física, con alcances a nivel social, pedagógico, político y ambiental, al afectar positivamente, a los diferentes actores y colaboradores del

proyecto.

El proyecto I.U.P. fue un proyecto piloto que logró articular a varios actores del cantón, proyectar las visiones de un grupo de adolescentes, ejecutar un evento urbano piloto de reactivación, de la mano de una cobertura positiva de los medios de comunicación, con la función de aumentar los niveles de participación juvenil, apropiación e identificación con el entorno.

La participación juvenil a través de la modalidad de trabajo comunal, en donde al inicio funcionó como incentivo para atraer y comprometer a varios estudiantes a participar, sin embargo durante el proceso los participantes reconocieron haber obtenido además una serie de ganancias personales, como por ejemplo adquirir conciencia de que el cambio está al alcance de todos, incluso de ellos como adolescentes, al concientizarse del valor del espacio público y revalorizar el reciclaje al asociarlo con la creatividad, lo cual condujo a identificarse y validar el resultado final del proceso y a aumentar el nivel de interés en participar en proyectos similares. Y es a partir de lo anterior que se desprende la importancia de aumentar la participación de los jóvenes en proyectos de mejora comunal, y co-construcción del entorno.

Este proceso participativo, le permitió a varios de los participantes liberarse de estigmas como la vergüenza y la timidez por medio de herramientas expresivas, liberarse de relaciones de control y poder impuestas por el sistema educativo, y finalmente liberarse creativamente. El tiempo del taller se convirtió también en un espacio de escape de las preocupaciones de cada uno de los participantes vividas en sus hogares o en el colegio.

Los participantes al tener el poder de decisión y el control creativo de sus proyectos, apoyado con una guía de ejercicios y herramientas de expresión ofrecidas por el facilitador, lograron superar tanto las expectativas de la investigación, como las de los mismos participantes. La libertad de decisión es fundamental en procesos de empoderamiento juvenil. En primer lugar,

es una contradicción un proceso creativo sin libertad, y en segundo lugar, la libertad de elección valora al adolescente como un ser humano con derechos y conocimiento suficiente para tomar decisiones, privarlos de estas dos libertades habría conducido a resultados incoherentes.

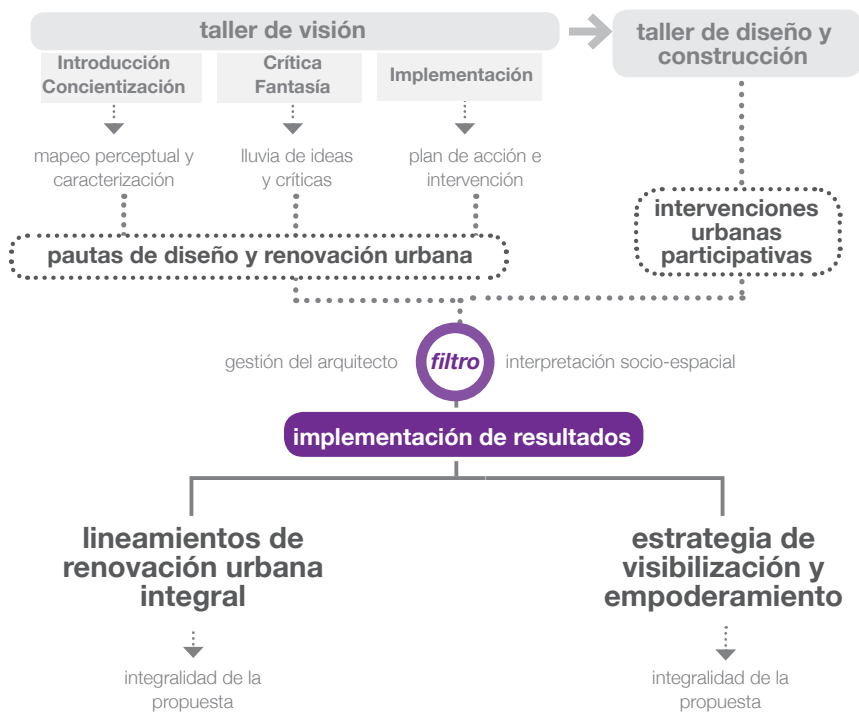
El proceso de empoderamiento durante un proyecto de ésta índole está determinado por la actitud y el rol que asuman los actores. Por un lado el rol del arquitecto fue establecer el marco general del proyecto para guiar el proceso de diseño participativo, cediéndole el poder de decisión a los participantes, de manera que el rol de ellos fue dar contenido y valor al proyecto desde su perspectiva. Posteriormente la gestión del arquitecto, a modo de filtro, propone una interpretación socio-espacial de la visión de los participantes lo cual se traduce en una propuesta de renovación integral del espacio público dentro de la zona a partir de las observaciones y valoraciones brindadas por los participantes (ver diagrama 8.3)

Entre los aspectos deficientes del espacio público barrial dentro de la zona se mencionaron: mobiliario urbano para socializar y de superficies para la expresión juvenil, cultural y artística, espacios estimulantes por medio de arte y colores, espacios para relajarse, iluminación, variedad en la selección de la vegetación, mobiliario urbano básico como basureros, bancas y bebederos, espacios de libre acceso -sin límites-, espacios urbanos que fomenten la creatividad y la imaginación, parques que brinden sensaciones de frescura, seguridad y libertad; y finalmente bajo valor paisajístico de los parques. Es fundamental que los resultados del proceso participativo sean la base para la propuesta espacial, de otra manera la participación no tendría sentido.

Por otro lado, el rol que cumplen los medios de comunicación masiva es fundamental para la vitalización positiva de este tipo de proyectos, donde la juventud adolescente es protagonista del cambio positivo del entorno, acciones generalmente invisibilizadas por situaciones negativas de vagancia, vandalismo

DIAGRAMA 8.4

Vínculo entre los resultados obtenidos en el proceso participativo con adolescentes y la propuesta de implementación socio-urbana



Fuente: Elaboración propia

y uso de drogas asociadas a este sector de población, evidenciado en la actitud de algunos vecinos de la urbanización Coragua, durante la convocatoria.

Por otro lado el rol de apoyo de la comunidad educativa hacia este tipo de proyectos es fundamental al validar la importancia del empoderamiento y la expresión juvenil como espacio de reflexión, de prevención y de acción conjunta. El liceo de Moravia como institución fue un aliado del proceso participativo, desde el encargado de mantenimiento hasta la junta administrativa. Específicamente durante los talleres participativos, la actitud de los asistentes y colaboradores internos y externos debe estar sintonizada con el proceso de empoderamiento y libertad juvenil, de otra forma se interrumpe el valor colaborativo del proyecto y surgen conflictos de lucha de poder.

La libertad durante el proceso participativo le permitió a cada participante explorar su potencial creativo y finalmente manifestar físicamente soluciones que desde su punto de vista ayudan a minimizar la problemática urbana. Evidenciado en cada uno de los resultados del proceso participativo (mapeo perceptual, lluvia de críticas, collages, plan de implementación, maquetas, intervenciones urbanas) se valida que los participantes son concientes de la problemática, saben cuáles son sus necesidades insatisfechas y que tienen ideas creativas de cómo solucionarlas, simplemente lo que hacía falta era un espacio de participación y herramientas adecuadas que les permitieran expresar su punto de vista.

Por un lado, tal libertad permitió desarrollar un proceso de identificación con lo construido, ya que los participantes se sintieron identificados, particularmente con los resultados del taller de diseño y construcción, donde la identidad juvenil se manifestó en cada proyecto de intervención. Tomando como punto de partida lo anterior, este proceso de experimentación urbana permitió determinar los factores que aumentan los niveles de identificación hacia el entorno por parte de la población adolescente.

Además el sentimiento de pertenencia y responsabilidad hacia el

entorno aumentó a partir del momento en que se le considera al adolescente un actor más en su construcción. De esta manera la participación juvenil en la construcción colectiva del entorno conlleva a una valorización del adolescente como ciudadano, con conocimientos, aportes valiosos y acciones productivas para la sociedad; a través del proyecto I.U.P se potencia a las personas adolescentes como actores y parte de una solución al problema socio-urbano del espacio público barrial, en vez de visibilizarlo como parte del problema mismo.

Por el otro, el valor de utilizar materiales de desecho y reciclaje le permitió a los participantes crear conciencia de éstos como materia prima para la creatividad, el arte y la expresión juvenil. Si bien no es una nueva perspectiva hacia el reciclaje, propone ser una herramienta de transformación positiva, en este caso temporal, pero bien puede ser permanente del entorno urbano, aumentando el valor ambiental y social de la propuesta, y disminuyendo la inversión económica de la misma, como parte de un proceso de renovación integral del espacio público barrial.

El proceso participativo además de lograr aumentar los niveles de identidad, participación y apropiación de los adolescentes participantes; y obtener la colaboración y articulación de diversos actores, también generó ciertos conflictos que deben ser considerados en los ajustes al proyecto participativo. Fundamentalmente los conflictos se dieron por falta de comunicación y bajos niveles de información entre los actores involucrados.

El primer conflicto se dio a raíz de un problema institucional interno de responsabilidades entre los orientadores y la directora, lo que tuvo como repercusión un conflicto entre algunos de los participantes y una profesora disgustada; el retiro de una participante y la pérdida de confianza temporalmente de otros participantes.

El segundo, fue también un conflicto de responsabilidades, en términos de prioridad académica de los participantes, lo cual afectó negativamente la

constancia y la asistencia a los talleres, en un principio por falta de información oportuna por parte de los participantes, después se mejoró el nivel informativo de los participantes.

El tercer conflicto fue de carácter territorial y se dio entre los participantes y los vecinos de la urbanización La Coragua durante la convocatoria a la comunidad, donde nuevamente la falta de información cerca de las intenciones del proyecto, ésta vez hacia la comunidad, fue una de las causas.

A raíz del último conflicto, como se observó en las reacciones negativas y de rechazo de la comunidad hacia la intervención realizada por los participantes, se debe desarrollar paralelamente un proceso de diálogo con la comunidad, manteniendo un alto nivel de información, ya que ésta actualmente es quien concentra el poder y el control sobre su territorio.

Se destaca que el contexto donde se realizó la intervención urbana es de conflicto. El sentido de territorialidad, propiedad y control expresado por los vecinos hacia el espacio público sentó el precedente de una situación que podría limitar la participación y responsabilidad de la juventud urbana en la transformación del entorno. Queda claro en esta investigación que para mejorar la relación entre comunidad y liceo hace falta mucho más que intervenciones y participación juvenil. Es un trabajo lento que requiere de mucho diálogo, visibilización positiva del liceo, concientización, eliminar el adultocentrismo, conciliar diferencias generacionales, entre muchas otras.

Las relaciones entre los vecinos de la urbanización Coragua y el liceo de Moravia deben sanarse antes de iniciar cualquier proyecto de renovación o un nuevo proceso participativo. Se propone en primer lugar mejorar los canales de información entre los dos actores, ya se por medio de proyectos informativos y colaborativos hacia la comunidad, apoyado de las estrategias actuales en ejecución dentro de la institución para eliminar la visibilización negativa asociada al liceo como lo son programas positivos, marchas públicas, murales con

mensajes positivos, etc.

Para terminar se contraponen los aprendizajes obtenidos del proceso participativo con los falsos supuesto en contra del diseño participativo expuestos en la teoría:

En primer lugar se observó que a pesar de que los estudiantes no habían tenido experiencia en un proyecto similar, se lograron los resultados deseados durante los talleres e inclusive se superaron las expectativas. La concientización y reflexión del entorno percibido diariamente por los participantes fue la base para la detección y definición de los problemas.

En segundo lugar, si bien el grupo estuvo conformado por estudiantes de un mismo nivel dentro de un rango de edad entre quince y dieciocho años; el compromiso, la actitud y los intereses tuvieron ciertas diferencias. También la paridad de género logró complementariedad en los comentarios y marcó diferencias en estrategias de diseño urbano. Es esencial destacar que las acciones formuladas por los adolescentes para mejorar el entorno no solamente contemplan sus necesidades, sino que también son inclusivas de las demás sectores de la población, evidenciado en sus representaciones (collage, maqueta, intervenciones) del espacio público deseado.

En tercer lugar, como anteriormente se menciona, se hace una clara diferenciación entre los tipos de conocimientos de los participantes y de los facilitadores, sin ser uno mejor que el otro. Al estar formulado dentro de un enfoque de aprendizaje significativo hacia el empoderamiento; la validación de la percepción e intuición individual y grupal; y el reto de proponer soluciones, no solamente en papel sino en instalaciones escala 1:1 demuestra el potencial creativo y crítico de las personas adolescentes para desarrollar una propuesta de planificación urbana bajo la guía de un profesional.

En cuarto lugar, si bien este proceso demandó un gran compromiso

de tiempo y una inversión monetaria, los aprendizajes obtenidos gracias a la experiencia colaborativa y el orgullo de ser parte de un proyecto de expresión juvenil constructiva en el entorno urbano es invaluable, para el ejercicio de la profesión y para la valorización de cada uno de los participantes de su creatividad, su poder individual y grupal, su habilidad para no solamente criticar sino proponer, reflexionar acerca de una cotidianeidad y abstraer del proceso una nueva conciencia hacia el espacio urbano. Aunque en pequeña escala, éstas se resumen en cambio mental del individuo y acción grupal efectiva, valores fundamentales en la creación de una juventud colaborativa, consciente, creativa y participativa.

En quinto lugar, el conocimiento práctico a partir de las experiencias participativas recopiladas en la primera etapa investigativa en Dinamarca lograron disminuir el impacto que la falta de experiencia en este tipo de procesos hubiera podido tener en el éxito o no del proyecto. Sin embargo se admite el exceso de confianza y optimismo ciego de una respuesta positiva de los vecinos hacia la intervención temporal partiendo de las experiencias danesas exitosas, sumado a una proyecto extremadamente inclusivo de los adolescentes pero excluyente de los vecinos de la comunidad, personas directamente afectadas por las decisiones de diseño y planificación.

Para concluir, quizá algunos de los resultados pudieron haberse obtenido por otros medios, sin embargo se destaca que el interés y respuesta hacia propuestas de diseño serán mejor recibidas y se obtendrá mayor entusiasmo si los habitantes fueron parte de su formulación. Las personas más entusiasmadas con el proyecto fueron los que estuvieron involucradas directamente y a lo largo de todo el proceso y quienes comprendieron el valor y el alcance de sus acciones; entre ellos los estudiantes participantes, el profesor de artes plásticas y la directora del liceo de Moravia, agrupaciones como el CCPJM, el grupo Arte-Cultura Moravia y el CDRM.

Recomendaciones metodológicas

Con base en las observaciones realizadas durante el taller de diseño, tanto por el profesor como por la asistente, se desprenden las siguientes recomendaciones metodológicas:

- Durante el proceso de negociación con las personas encargadas de las instituciones, es fundamental tomar conciencia de las observaciones que se reciben, con el fin de realizar ajustes a la formulación y diseño preliminar del proyecto.
- Es muy importante definir claramente el rol y el interés de cada actor dentro de la comunidad educativa en términos de planificación y resultados esperados. Por un lado a los orientadores les interesa facilitar la logística de la ejecución del taller y que éste fortalezca habilidades y valores en los estudiantes; los profesores les interesa completar el plan de estudios y las respuestas académicas favorables de los estudiantes; la directora desea mantener seguros a los estudiantes, evitarse cualquier demanda civil y conflictos entre el personal; y finalmente los estudiantes no perderán oportunidad para faltar a clases y salir del liceo, y su interés inicial es cumplir las treinta horas de trabajo comunal.
- Se recomienda ejecutar los talleres al inicio del curso lectivo, cuando los estudiantes tienen menos responsabilidades académicas, tienen más energía, menos preocupaciones; y menos actividades institucionales planificadas. Se debe procurar no entorpecer el desarrollo académico de los participantes, ejecutando el taller en horario no lectivo en que la mayoría de los participantes logren coincidir. Si es posible, negociar el día y la hora de realización del taller con todo el grupo de participantes para lograr el mayor nivel de asistencia y aceptación.
- Involucrar al profesor de artes plásticas en este tipo de proyectos permite aumentar las posibilidades y el potencial artístico-creativo del taller y logra un mayor respaldo del proyecto a los ojos de los estudiantes y de la institución.
- Durante el proceso de planificación establecer un horario y lugar fijo para la realización del taller para así no perder tiempo buscando e informando a los participantes del mismo.
- Adoptar las tecnologías existentes y mayormente utilizadas por los participantes, como la creación de un blog como medio de información e interacción, complementado con recordatorios al correo electrónico y celular. Asimismo realizar recordatorios constantes a los estudiantes de los permisos, más aún en tiempo de exámenes en donde su mente está enfocada en estudiar y pasar.
- Se recomienda crear una ambientación del espacio dirigido a liberar las asociaciones negativas del aula (poder y control) que puedan tener los participantes, Esto se puede lograr mediante música de fondo, espacio no jerarquización por disposición de mobiliario, uso de vocabulario coloquial; creando una relación de amistad con respeto, de libertad y comodidad de los participantes en un espacio en el cual normalmente no pueden disfrutar de esas características.
- En el caso de que un colaborador externo se una al proceso, se debe proponer un ejercicio inicial en donde los participantes le informen acerca de las características del contexto, la situación actual y la problemática que desean solucionar. Se recomienda que el colaborador participe inicialmente como un observador pasivo, sin entorpecer el proceso y respetando la dinámica de grupo existente. Además es recomendable darle una explicación del proceso realizado y a realizar para no intervenir en temas que ya fueron tratados en sesiones anteriores.

- Es recomendable dinamizar el espacio de trabajo mediante una disposición centro-periferia. Utilizando el centro como punto de encuentro y trabajo grupal; la periferia para trabajo en sub-grupos y las paredes como puntos de información complementaria.
- El facilitador debe conocer muy bien los recursos que se disponen. Como recomendación se propone realizar un inventario junto con los participantes de los recursos disponibles, en donde ellos tengan total conocimiento de las opciones y de una vez definan qué materiales podrían utilizar.
- Por ser una actividad más libre para un grupo relativamente pequeño de 13 estudiantes de décimo es recomendable contar con un segundo facilitador que asista al proceso. Mientras el facilitador principal realiza los ejercicios e interactúa con los participantes, el asistente está a cargo de coordinar las actividades, responder a las dudas y consultas, realizar el levantamiento fotográfico, la instalación del equipo de apoyo. Además la presencia de un segundo facilitador dinamiza el diálogo en la sesión, y agrega otro punto de vista acerca del tema tratado.
- Es muy importante no dar ideas o soluciones, ni siquiera a modo de ejemplo; sino por el contrario se les debe guiar y estimular con preguntas para que ellos mismos descifren, descubran y propongan sus propias ideas. Dichas preguntas deben estar relacionadas con situaciones y objetos concretos que ellos conozcan.
- Para evitar el cansancio y aburrimiento de los participantes se debe balancear lo práctico y lo teórico; ya que necesitan estar haciendo algo porque sino se aburren, porque les gusta más crear cosas que hablar de ellas. Sin embargo es necesario definir claramente las conclusiones de cada fase para poder enfatizar el aprendizaje significativo y relacionar toda la información, por lo deben formularse sesiones más ejercicios durante el taller de visión.
- Es muy importante motivarlos y felicitarlos durante los ejercicios creativos, para conseguir que revelen más acerca de su representación. Además se recomienda utilizar herramientas que permitan que las personas tímidas o menos participativas se involucren y aporten contenido a la sesión, y limitar las intervenciones de los líderes.
- Se deben detectar claramente los sub-grupos de amistad dentro del grupo de participantes para la organización de los ejercicios y determinar el tipo de relación de poder e interacción entre los distintos sub-grupos. Con los adolescentes no solamente hay jóvenes líderes, sino que también hay grupos líderes, generalmente los más extrovertidos, divertidos, burlistas. Y por otro lado, el grupo de los aplicados, los tímidos e introvertidos.
- No se debe dejar la responsabilidad de convocatoria u organización a las personas contacto en la institución, ya que el gestor del proyecto será el mayor interesado, los demás ayudarán más no es su responsabilidad que se efectúe el proyecto.
- La creación de una herramienta de comunicación digital como lo es un blog, un e-mail o un chat será de gran apoyo. Sin embargo esta herramienta debe fomentar el diálogo y no solamente informar de los avances para lograr un mayor aporte al proceso.



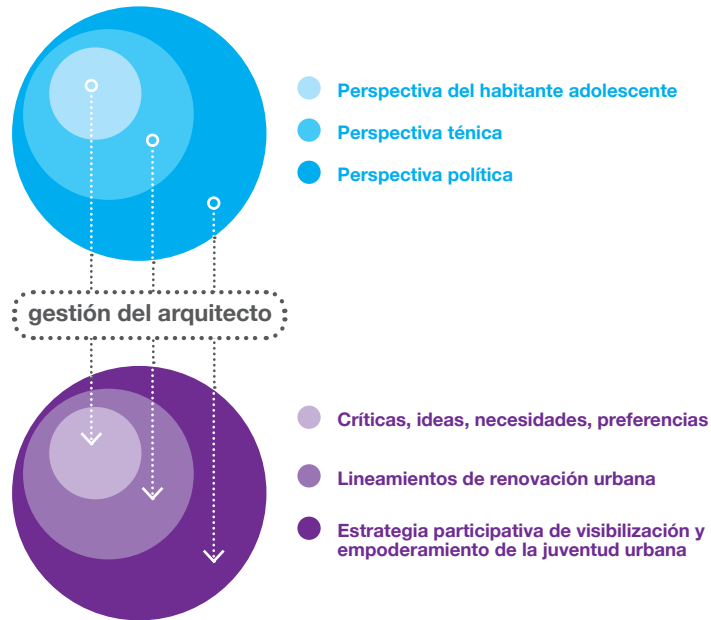
capítulo

9

Estrategia, conclusiones y
recomendaciones finales

DIAGRAMA 9.1

Representación de la propuesta integral formulada desde las tres perspectivas: habitante, técnica y política



Fuente: Elaboración propia

9.1 Estrategia de renovación urbana integral del espacio público barrial a través de la participación, visibilización y empoderamiento de la juventud adolescente

Al momento de formular una propuesta urbana integral para recuperar los espacios públicos barriales se deben considerar tres perspectivas: la del habitante, en este caso del habitante joven; la técnica, desde la arquitectura y el urbanismo; y finalmente la política, desde las iniciativas y el modelo de desarrollo humano actual (ver diagrama 9.1).

La gestión del arquitecto, desde un enfoque integral, es la de articular, interpretar y representar estas tres perspectivas en una propuesta socio-urbana coherente. Por un lado, el habitante joven manifiesta necesidades, preferencias, aspiraciones y críticas, no sólo a nivel urbano sino a nivel social; en segunda instancia el conocimiento técnico del arquitecto actúa como un filtro para potenciar la perspectiva del habitante y mejorar la calidad del entorno; y en última instancia, el enfoque político, a través de la participación, la visibilización y el empoderamiento, abre posibilidades de desarrollo humano de la mano de los procesos de renovación urbana.

9.1.1 Definición

A lo largo del desarrollo de esta investigación, la participación juvenil en la renovación integral del entorno urbano se entendió como un medio para el aprendizaje significativo, para la expresión de preferencias, críticas e ideas y para compartir en igualdad de condiciones, para así llegar a formular una propuesta inclusiva para mejorar el espacio público abierto comunal de la zona (ver diagrama 9.2).

El objetivo de la participación protagónica de adolescentes, no es solamente fomentar la libertad de expresión de la juventud urbana, sino fomentar situaciones de empoderamiento juvenil por medio de herramientas de aprendizaje, expresión y consenso que utilicen el conocimiento y la experiencia previa de los participantes en la formulación de soluciones efectivas y sostenibles.

De manera que quienes mantiene un contacto diario con este entorno urbano, comportándose como usuarios temporales del espacio público, lleguen a convertirse en habitantes temporales de la comunidad. En otras palabras, mejorar la relación entre la juventud urbana y el espacio público abierto comunal.

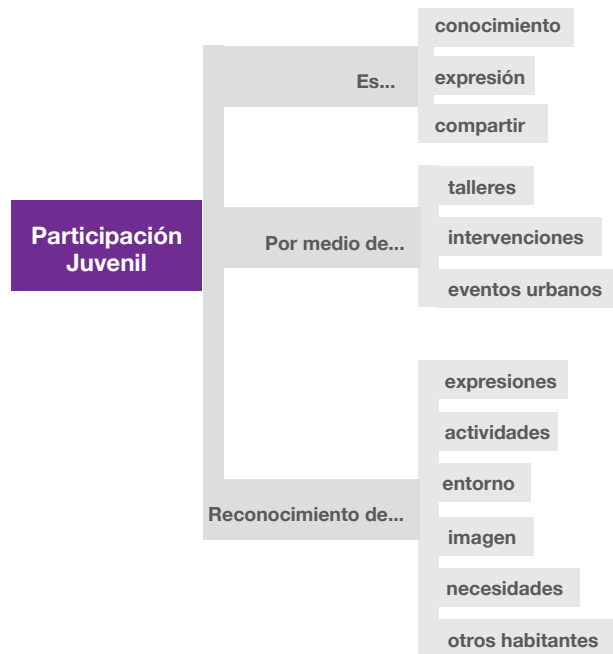
La participación juvenil en el diseño e intervención de espacio público implica una visibilización como actores al aumentar su poder y nivel de responsabilidad a través de la expresión. Por medio de este tipo de estrategias se construye poco a poco una juventud consciente, activa y gestora de transformación de sus entornos urbano-residenciales.

Este proceso participativo se perfiló como una oportunidad para desarrollar un proceso de aprendizaje, creatividad y evaluación. Aprendizaje porque logró hacer reflexionar y concientizar a los participantes acerca de la problemática; complementado con el conocimiento del experto como guía. Creativo porque exploró y validó el potencial creativo de los y las adolescentes para proponer soluciones innovadoras. Y finalmente evaluativo (NIREMBERG, 2006) ya que la experiencia vivida ayudará a mejorar este tipo de prácticas.

Partiendo de las observaciones iniciales de los adolescentes, son ellos quienes más utilizan y necesitan de entornos saludables y seguros para el encuentro y la convivencia, con actividades atractivas. Es por eso que para activar y renovar la imagen, el uso y la historia de los espacios públicos abiertos comunales es necesario incluir una etapa de participación juvenil en la planificación y diseño de dichos espacios.

DIAGRAMA 9.2

Síntesis de la definición de participación juvenil, sus implicaciones y alcances



Fuente: Adaptación de diagrama de SABORIO, 2008, p. 70

9.1.2 Etapas generales

Las etapas generales de esta estrategia son: estudios preliminares, estrategia de intervención y procesos paralelos:

- **Estudios preliminares:** definición de la problemática, acercamiento y negociación con instituciones (centro educativo), análisis urbano de la zona, entrevistas a vecinos, encuestas de opinión a estudiantes, formulación y planificación del proceso participativo, definición de actores y sus intereses
- **Estrategia de participación juvenil:** taller de visión; taller de diseño y construcción; e intervención del espacio público en cuestión
- **Procesos paralelos y transversales:** creación de alianzas estratégicas con organizaciones comunales y municipales, convocatoria a artistas del cantón, contacto con la comunidad (org. vecinal), contacto con medios de comunicación, participación en otros proyectos relacionados con el tema.
- **Formulación:** de lineamientos de renovación urbana
- **Implementación:** de resultados a corto, mediano y largo plazo

9.1.3 Actores participantes

Son todas los grupos, organizaciones e instituciones que participan en el desarrollo y ejecución de la estrategia participativa de visibilización y empoderamiento de la juventud urbana durante un proceso de renovación urbana. Cada uno de los actores participantes deberá trabajar de manera conjunta y simultánea para garantizar el éxito del proyecto

Tomando como referencia el diagrama 9.3, se observa las posibles

vinculaciones entre los actores participantes a nivel distrital, cantonal, regional y nacional, sea dentro del mismo nivel o entre niveles. El objetivo fundamental de dicho diagrama es presentar las relaciones que pueden potenciar el éxito del proyecto, de manera que cualquiera de los actores participantes pueda ser el gestor del proyecto, siempre y cuando busque una vinculación en primera instancia desde su nivel, para que luego cada actor responsable busque la vinculación superior y/o inferior.

Por ejemplo si la iniciativa surge desde el gobierno local, sea la municipalidad o grupos sociales, éste en primera instancia deberá articularse con la organización vecinal que será beneficiada por el proyecto, el centro educativo más cercano y con medios de comunicación locales para dar cobertura al proyecto. En el siguiente nivel, por ejemplo, la organización vecinal deberá vincular al proyecto a la comunidad de vecinos en un nivel local, y gestionar colaboración y asesoría para el proyecto, a través de la Vicerrectoría de Acción Social (VAS) de la Universidad de Costa Rica, las cuales a su vez pueden vincularse con medios de comunicación nacionales, como Canal 15 y Radio U, y así sucesivamente.

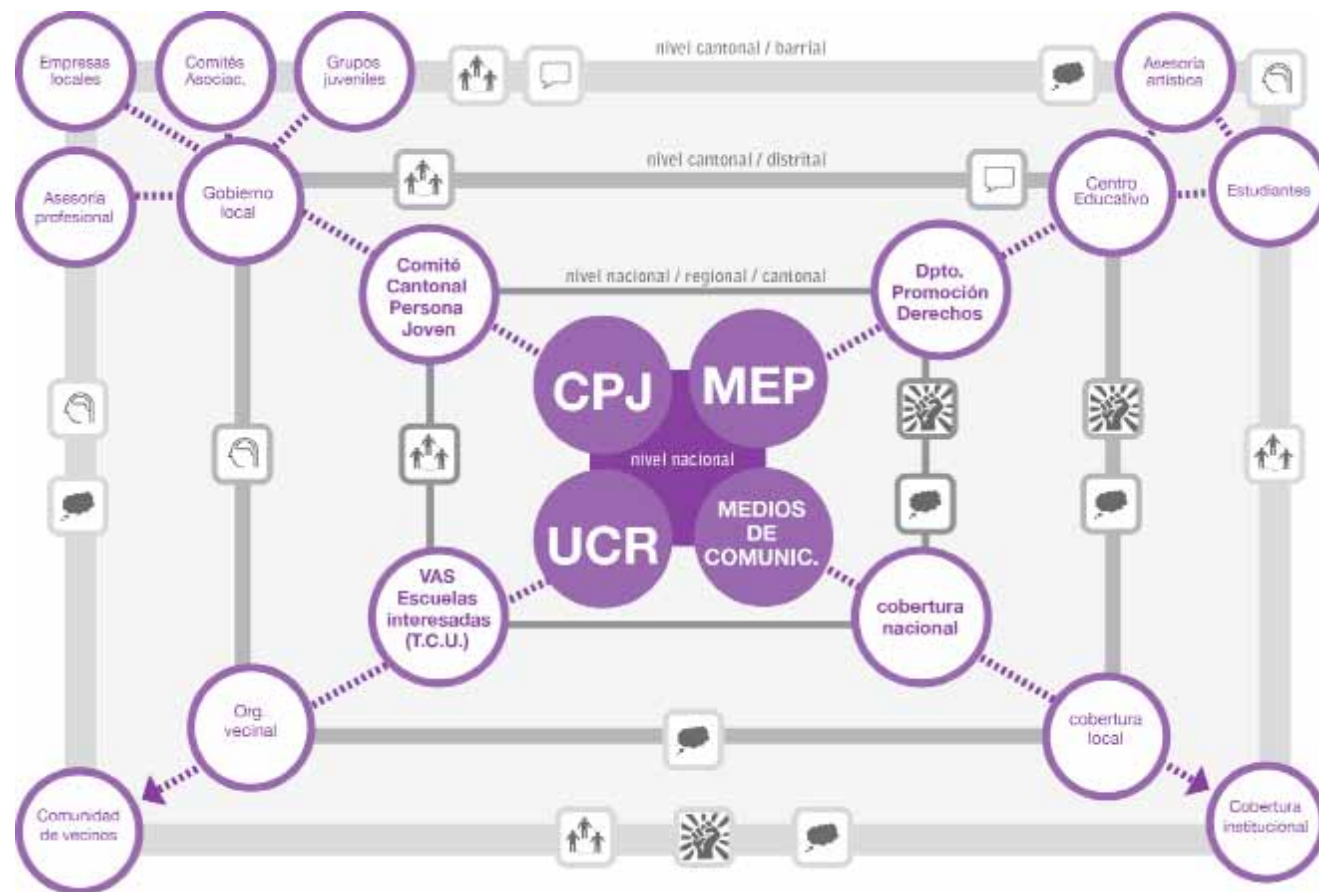
Entre más vínculos se logren para realizar el proyecto mayor será el alcance y los resultados obtenidos. A continuación se describen a modo general el rol de los actores participantes principales:

El grupo de **estudiantes participantes** serán los actores y gestores protagónicos del diagnóstico y las propuestas de diseño e intervención urbana, dotándolas de contenido perceptual y emocional. Su participación es un punto clave de la propuesta ya que con ella se acerca a la formulación de una renovación urbana inclusiva con posibilidades de aumentar la identidad del lugar, la identificación con el mismo y el sentido de pertenencia de la juventud adolescente.

El **facilitador (arquitecto)** tiene como labor guiar el proceso de

DIAGRAMA 9.3

Vinculación entre actores participantes en la estrategia de renovación urbana integral y su relación a nivel nacional, regional, cantonal, distrital y barrial



Fuente: Elaboración propia

diseño participativo con los adolescentes; así como hacer de mediador entre los demás actores. Asimismo debe promover un proceso de evaluación y retroalimentación continua para que el resultado de la participación realmente refleje las preferencias y gustos de los jóvenes participantes, sin dejar de lado las necesidades y deficiencias en términos de inseguridad, imagen, temporalidad y uso que afectan a los demás habitantes de la comunidad en cuestión. Además es el encargado de promocionar y visibilizar positivamente el proyecto para conseguir apoyo para la implementación de los resultados. Se recomienda que el facilitador tenga conocimientos de diseño urbano, arquitectura y planificación para potenciar la formación ciudadana en estos ámbitos.

El **centro educativo** conformado por toda la comunidad educativa, deben colaborar estrechamente y apoyar el proceso de planificación de la propuesta en la disposición de las instalaciones, la selección de los participantes, la definición de la temporalidad de ejecución, la aprobación de permisos pertinentes, la participación de grupos estudiantiles existentes u otros estudiantes independientes durante el evento.

En relación con la **organización comunal o grupo de vecinos**, se deberá desarrollar un proceso de información, diálogo -y conciliación de ser necesario- paralelo al proceso de participación juvenil. Es necesaria su vinculación directa al evento, en términos de colaboración y participación del mismo. Su participación en el evento busca retroalimentar la visión adolescente representada por las intervenciones urbanas realizadas por los participantes.

La **municipalidad e instancias gubernamentales a nivel cantonal**, juegan un papel fundamental en el apoyo administrativo y gestión del evento urbano temporal, desde servicios y permisos municipales hasta el apoyo político. La implementación o no de las acciones de renovación urbana dependerá, en gran parte, de la voluntad y el interés político que se logre generar hacia la propuesta. Al existir en el país el Consejo de la Persona Joven del Ministerio

de Cultura y Juventud, se recomienda utilizarlo como puerto de entrada, el cual a través de los comités cantonales de juventud ofrece un espacio para apoyar proyectos dirigidos a la promoción de los derechos de la juventud, entre ellos la participación y la expresión. Por medio de estas instancias gubernamentales se puede acceder a patrocinadores, colaboradores voluntarios, medios de comunicación, etc.

Los **medios de comunicación**, nivel local y nacional, físicos y virtuales, ofrecen un espacio primero, para visibilizar positivamente la propuesta; segundo, para reflexionar acerca de diversos temas y problemáticas socio-urbanas relacionadas a modo general y específico; y tercero, funcionan como herramienta de divulgación y promoción. Su apoyo es fundamental para trascender el territorio y los habitantes directamente vinculado con el proyecto, y promocionar este tipo de prácticas en diferentes niveles territoriales.

La **asesoría artística** puede estar conformada por dos grupos. El primero compuesto por los profesores de artes del centro educativo (plásticas, industriales, teatrales, musicales); y el segundo por artistas jóvenes del cantón que deseen participar voluntariamente en el proyecto (grafiteros, muralistas, escultores, diseñadores gráficos, estudiantes universitarios, entre otros). Ambos tienen como labor supervisar el proceso creativo; así como coordinar la programación de actividades para el evento urbano temporal.

Los **grupos de voluntariado**, como por ejemplo los scouts o la cruz roja, tienen un rol colaborativo durante la ejecución del evento urbano, a modo de articular acciones de limpieza, salud, formación al proceso de renovación. Dándole un gran valor al recurso humano disponible, particularmente jóvenes, dentro de la estrategia.

La **asesoría profesional** se refiere a grupos de profesionales, por ejemplo antropólogos, sociólogos que a través de fundaciones provean capacitaciones de liderazgo, organización comunal, desarrollo de proyectos, etc. para la comunidad

educativa y la comunidad de vecinos, en caso de necesitarla.

Las **empresas locales** deben ser involucradas a través de sus proyectos de responsabilidad social, donde pueden colaborar por medio de donaciones, servicios, asesorías, financiamiento, etc.

La renovación del espacio público barrial debe entenderse no solamente desde el aspecto físico, sino de modo integral. Si bien el diseño del entorno urbano - paisaje y mobiliario urbano – es una parte fundamental del entorno, son las actividades humanas quienes dotan de vida dicho espacio. La reactivación y revalorización del espacio público abierto comunal dependerá de la participación y articulación de actores. En efecto, el éxito de esta estrategia radicarán en la creación de programas de inclusión y expresión que articulen y fomenten la cooperación entre la comunidad de vecinos, la comunidad educativa de la zona (padres, estudiantes, administrativos, profesores), las organizaciones sociales existentes, los comercios locales y el gobierno local.

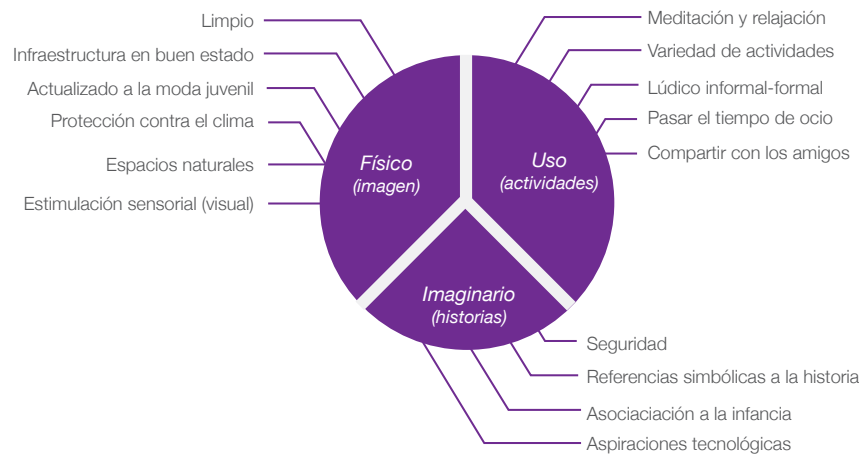
9.1.4 Lineamientos de renovación urbana integral

El proceso de participación juvenil permitió acceder a una revalorización del espacio público barrial, desde la perspectiva del habitante adolescente. Los resultados obtenidos permiten abordar la renovación del espacio público desde cinco enfoques, siendo éste uno de los aportes de la juventud hacia la construcción del entorno. Ya que la participación en diseño urbano adquiere sentido en tanto los resultados del proceso sean la base para la propuesta de renovación.

De manera que a partir de los atributos y carencias actuales del espacio público del área de estudio percibidas y valoradas por los participantes en su caracterización del espacio público deseado (ver diagrama 9.4), a continuación se enumeran algunos lineamientos de renovación de los espacios públicos barriales dentro del área de estudio, agrupados en los siguientes cinco enfoques:

DIAGRAMA 9.4

Caracterización del espacio público deseado bajo el concepto de renovación urbana integral desde la perspectiva adolescente



Fuente: Autoría propia

A) Naturaleza: asociado este enfoque está el valor de la vida representado a través del color, la diversidad, el reciclaje y el agua, para potenciar el valor del paisaje natural en los espacios públicos.

- Reforestación de árboles autóctonos con floración y follaje diverso que faciliten la llegada de aves y mariposas a los parques, y que a la vez brinden confort. Así como sustitución de vegetación de bajo valor estético.
- Diseñar un corredor verde que articule y conecte visualmente y sensorialmente los parques y plazas de San Vicente de Moravia mediante una propuesta de diseño urbano-paisajista, que incluya textura, vegetación, señalización, entre otras.
- Creación de jardines públicos, funcionales y estimulantes mediante diseños paisajísticos, que destaquen los valores naturales de los espacios públicos: colores, formas, texturas, juegos luz y sombra, demarcación de espacios.
- Instalación de equipamiento urbano básico como basureros, acompañados con campañas de recolección y programas de reciclaje.
- Creación de programas de huertas públicas en coordinación con la comunidad, el gobierno local y centros educativos cercanos.
- Sustituir la malla o la reja como límite espacial por bordes vegetales de baja (20 cm) a mediana altura (1.00 m), con floración para la estimulación visual y olfativa de los habitantes.
- Instalar bebederos de agua para dar soporte a la práctica de actividades físicas.
- Dinamizar visualmente el espacio a partir de la instalación de fuentes

con alto valor estético.

B) Expresión e identidad juvenil: los espacios públicos dirigidos a la juventud urbana deben enfocarse en el fortalecimiento de la identidad, el sentimiento de pertenencia, la expresión y el encuentro joven.

- Aprovechar las superficies del espacio urbano (bordes, mobiliario, etc) como posibilidades de expresión joven fortaleciendo la identificación con el sitio y propiciando su apropiación, sin excluir a otros sectores de la población.
- Actualizar la imagen general de los parques y plazas para que reflejen la moda juvenil enfatizando el valor visual por medio de arte urbano, hacerlos destacar y convertirlos en espacios atractivos y de estimulación visual para los jóvenes. Instalar mobiliario para socializar.
- Infraestructura que fomente la expresión juvenil dentro del espacio público ya sea por medio de mobiliario urbano específico como por ejemplo rampas para practicar 'skate', murales, grafitis, escenarios pequeños, etc.
- Equipamiento específico y flexible como soporte a actividades culturales y artísticas desde espectáculos grandes hasta pequeñas ferias.
- Espacios públicos conceptualizados como museos al aire libre, con exhibiciones temporales y permanentes de arte urbano (esculturas, relieve, pintura, instalación, etc).
- Enfatizar el carácter protagónico de la juventud en la formulación, uso y mantenimiento del espacio público programas de visibilización positiva del tiempo de ocio y la recreación en la juventud por medio

de actividades variadas dirigidas a la juventud urbana y desarrollo de proyectos de mejora barrial en conjunto con la organización de vecinos, el gobierno local, grupos juveniles, y el Consejo de la Persona Joven.

C) Seguridad: modificar la percepción generalizada que los espacios públicos de Moravia son inseguros y peligrosos, restringiendo la apropiación negativa de los espacios públicos.

- Implementar programas de rehabilitación social con proyectos centrales de mejora comunal de los espacios públicos en sus comunidades.
- Proveer condiciones físicas que aumenten la sensación de seguridad como amplia accesibilidad, iluminación adecuada y control visual del entorno.
- Implementación de programas de seguridad ciudadana en conjunto con la organización comunal y puestos de vigilancia, para evitar situaciones de vandalismo, delincuencia y drogas.

D) Diversidad: en cuanto al habitar del espacio se proponen estrategias para mejorar la relación actividades-usuarios-temporalidad. Con lo anterior se valora el estado, la variedad y flexibilidad del espacio y la infraestructura para realizar las actividades; se considera el género, el grupo etáreo y la condición física de los usuarios/habitantes; y finalmente la flexibilidad y factores de seguridad en relación con la temporalidad de uso.

- Crear condiciones espaciales que no discriminen o limiten el acceso o uso del espacio a grupos, como por ejemplo mejorar la accesibilidad y movilidad física mediante rampas, sendas ubicadas en planicies, y áreas de descanso con mobiliario adecuado en los parques para que las personas mayores puedan disfrutar del espacio público.

- Dinamizar el espacio mediante la alternancia de espacios individuales para la meditación y la relajación; y espacios sociales para la interacción y la conversación.
- Aumentar la cantidad de actividades que ofrecen los espacios públicos actualmente mediante programación de eventos deportivos, artísticos o culturales temporales durante el año (torneos, festivales, concursos).
- Traslape de actividades y temporalidades para fomentar la relación social entre personas de diferente género y edad.
- Reactivar y revitalizar tanto los espacios públicos mismos como sus bordes, en el caso de las zonas residenciales esto conduce a considerar una modificación en el uso del suelo alrededor de los espacios públicos comunales para permitir el uso mixto (residencial-comercial-servicios) de pequeña escala.
- Mantener la referencia de espacios para la salud y el deporte juvenil, pero ampliando el concepto de salud, no solamente asociada a la salud física sino a la mental y la social mediante la recreación pasiva, la interacción social, el ejercicio físico, el arte y la cultura.

E) Ludico-aprendizaje: el espacio público como una extensión de la enseñanza-aprendizaje a través del juego para el desarrollo de habilidades físicas, sociales y emocionales.

- Equipamiento urbano no tradicional y lúdico para que los jóvenes se sienten y se reúnan con los amigos.
- Diseñar superficies y objetos que ofrezcan actividades diversas de juego y aprendizaje para la juventud, desde la instalación de juegos interactivos para los niños más pequeños hasta esculturas habitables

para los jóvenes.

F) Tiempo y memoria: este enfoque incluye tanto el tiempo desde los cambios climáticos, tiempo y uso, así como el tiempo asociado a la memoria a través de la historia de un lugar que trasciende los límites del territorio en que se encuentra. En otras palabras se busca una referencia a su identidad pasada, presente y futura.

- Rescatar la historia de la ciudad de Moravia destacando hitos urbanos representativos, y realizando eventos culturales temporales como exhibiciones de material histórico.
- Diseñar mobiliario urbano flexible y adaptable a las condiciones climáticas locales, para aumentar la permanencia en el espacio y generar confort espacial.
- Utilizar materiales que necesiten el menor mantenimiento, resistentes al clima y al uso inadecuado en el diseño de nuevo equipamiento urbano e infraestructura. Inversiones iniciales de alto costo con beneficios a largo plazo.
- Fortalecer la memoria emocional de los habitantes a través de los espacios públicos primero mediante la recuperación, restauración y renovación de los espacios públicos que son parte de los recuerdos de sus habitantes, como por ejemplo el parque infantil de la Plaza las Américas; y segundo, incorporando las historias familiares o personales dentro del espacio público por medio de cuentos urbanos escultóricos, mobiliario tradicional y muros de expresión.

9.1.5 Sectores de intervención

Partiendo de los resultados obtenidos durante el proceso participativo se define una sectorización del espacio público dentro del área de estudio a partir de tres tipos de intervención: mantener, potenciar y renovar.

Se plantea que los sectores marcados en amarillo en el mapa 9.1 sean conservados, dándole el mismo mantenimiento y que sean tomados como ejemplos de diseños agradables. Tal es el caso de la arboleda del bulevar (calle 67) y la vegetación mediana floral plantadas en el área verde de la acera frente a las residencias. Mientras que en los sectores celestes se realicen pequeñas intervenciones físicas en el entorno para potenciar las posibilidades desaprovechadas. Y finalmente los marcados en morado son sectores que les urge una intervención física de mayor escala.

A continuación se presentan, a modo de ejemplo, seis fotomontajes que representan la visión adolescente en la renovación de los espacios públicos barriales dentro de la zona de estudio:

MAPA 9.1

Sectorización de las acciones de intervención del espacio público dentro del área de estudio y localización de las vistas representadas en los fotomontajes. Alrededores del liceo de Moravia. San Vicente, Moravia. (2010)

Sendas conectoras entre parques, estadio y plaza

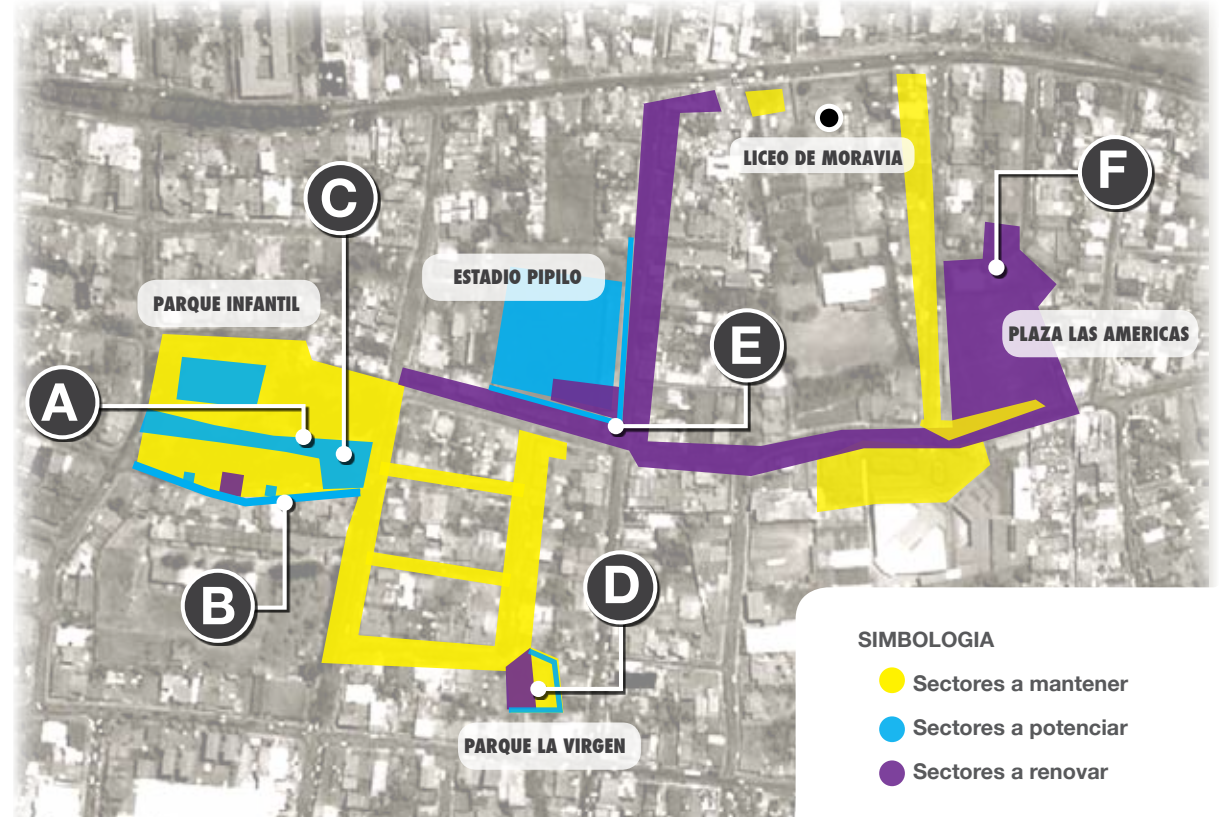
Es necesario dar un especial énfasis a la revitalización y renovación de las sendas peatonales que conectan los tres parques del área estudiada puesto que como se observa claramente en el mapa la situación actual de las sendas principales desarticula los tres parques:

Diseñar un bulevar peatonal y ciclovía que articule los parques con el estadio pipilo.

Instalar basureros frente a las residencias localizadas frente al costado este del estadio, así como bordes vegetales, por ejemplo maceteras, para brindarle una sensación de seguridad y confort al peatón.

Recuperar la acera eje oeste-este costado sur del estadio municipal y negocio de llantas invadida por las propiedades incumpliendo el retiro frontal.

Plantar vegetación mediana con floración que unifique las sendas conectoras de parques



LAMINA 9.1

Fotomontaje A y B representativo de la visión adolescente del parque Los Robles o "infa"



Aprovechar la extensión de superficie y el potencial paisajístico del parque para: la creación de jardines coloridos y espacios para sentarse en relación directa con los árboles.

Transformar el parque en exhibiciones interactivas de arte urbano, con obras realizadas por artistas locales, nacionales o extranjeros, las cuales pueden ser temporales o permanentes.

Instalar iluminación artificial permanente a lo largo de la senda por seguridad y ambientación nocturna del parque de esculturas.

Recuperar la acera sur del parque que ha sido invadida por zacate y demarcar el borde de la misma con arbustos bajos. Así como construir pequeñas plataformas o "decks" para reunirse con los amigos o relajarse)



LAMINA 9.2

Fotomontaje C representativo de la visión adolescente del parque Los Robles o “infa”



Diseñar una gradería en el costado sur de la cancha de baloncesto que se adapte a la topografía y no afecte las raíces prominentes del “árbol más antiguo de san vicente”.

Instalar mobiliario dinámico para sentarse y conversar que a la vez sus superficies puedan utilizarse para expresión artística o mensajes positivos para los habitantes.

Aprovechar la superficie de la cancha de baloncesto y la topografía para realizar eventos urbanos (espontáneas o programadas) de arte, cultura y deporte como por ejemplo breakdance, bikers o proyecciones de películas en la noche.

Potenciar la pendiente para la creación de jardines inclinados y crear entornos naturales estimulantes.



LAMINA 9.3

Fotomontaje D representativo de la visión adolescente del parque de la Virgen



Habilitar y rediseñar el ingreso al parque acorde con ley 7600.

Aprovechar los muros perimetrales del parque como superficies de expresión artística, jardines verticales, y en la noche como espacio de proyección de videos.

Utilizar el murete sobresaliente en los muros para jardines y mobiliario para sentarse.

Habilitar la cancha de baloncesto con el equipamiento urbano necesario y chorrear concreto de alta calidad.

Instalar equipamiento urbano básico como basureros, iluminación artificial, y mobiliario individual (asientos) en los bordes de las actividades y y colectivo (banacas y mesas) debajo de los árboles existentes.



LAMINA 9.4

Fotomontaje E representativo de la visión adolescente del estadio municipal “L. Pipilo”



Remodelar arquitectónicamente la esquina del estadio y constituir la esquina como punto de referencia (hito) y un centro de información de la agenda artística, cultural y deportiva del distrito.

Habilitar el estadio como centro de deportes y recreación cultural (conciertos, exhibiciones, ferias).

Aprovechar la ubicación estratégica del estadio en relación con los parques en la zona para instalar un sistema de señalización.

Revitalizar el muro perimetral del estadio por medio de murales/graffiti participativos.

Señalizar un paso peatonal e instalar reductores de velocidad vehicular para mayor seguridad peatonal.

Dinamizar, en la noche, el muro del estadio por medio de iluminación artificial conjugada con el arte urbano.



LAMINA 9.5

Fotomontaje F representativo de la visión adolescente de la plaza Las Américas



Sustituir la malla existente por bordes vegetales.

Construir infraestructura que permita una mayor variedad y una simultaneidad de deportes, translapando lo tradicional con lo no tradicional.

Estimular y dinamizar visualmente las superficies construidas para arte urbano, como murales, grafitis, afiches.

Incorporar colores fuertes representativos de la identidad juvenil en la infraestructura existente.

Instalar en la periferia de las canchas de baloncesto mobiliario para sentarse

Delimitar la senda interna conectora de la plaza por medio de diseño paisajístico, acompañado de jardines.



9.2 Conclusiones y recomendaciones finales

Tomando como referencia la pregunta de investigación y a partir de la experiencia participativa desarrollada en este trabajo, se desprenden una serie de recomendaciones y reflexiones dirigidas a los habitantes; a los estudiantes, profesores y profesionales en arquitectura; y al gobierno local, para mejorar las relaciones socio-urbanas actuales entre la población adolescente y los espacios públicos barriales, en términos de identificación, manifestación y apropiación positiva del entorno urbano.

9.2.1 Cambio de paradigma

La exploración llevada a cabo en la primera etapa de esta investigación, al estudiar el contexto participativo y la actual experiencia danesa en los ámbitos profesional, académico y gubernamental permitió ampliar el conocimiento acerca de la metodología participativa aplicada a procesos de diseño y planificación urbana no solamente desde el aspecto metodológico, sino fundamentalmente desde las implicaciones y alcances de la participación en la construcción colectiva del entorno.

Primero que nada, a partir de las historias de participación, se destaca la importancia de la colaboración entre actores interesados durante un proceso de planificación o renovación urbana: universidad, gobierno local y habitantes. A diferencia que en Costa Rica donde cada uno de estos actores trabajan de forma desarticulada.

Al igual que en Costa Rica pero en mayor escala, existe un interés por visibilizar la perspectiva joven acerca del futuro de las ciudades danesas, a través de la libertad creativa en procesos de participación, dirigidos a empoderar a la juventud urbana como un actor más en la planificación de las ciudades.

Un aspecto fundamental es que la renovación urbana debe comenzar

por la renovación mental de los individuos, a través procesos de concientización, participación y empoderamiento ciudadano son clave para la avanzar en prácticas urbanas inclusivas y sostenibles. A través del aprendizaje colectivo se eleva el nivel formativo no solamente de los profesionales, sino también del gobierno y los habitantes. La conjugación de estas tres perspectivas permite un acercamiento más integral a la problemática de los espacios públicos (ver diagrama 9.5).

Se concluye que el enfoque participativo es una pieza fundamental para potenciar el alcance de la arquitectura y el urbanismo en el diseño de un hábitat humano sostenible, a través de la visibilización y el empoderamiento ciudadano.

9.2.2 Un problema de exclusión

En lo referido al diagnóstico de la problemática socio-urbana de las relaciones entre el espacio público barrial y los habitantes, objeto de estudio de la presente investigación, se ha podido identificar que existen tres tipos de exclusión: por territorialidad y accesibilidad, por pasividad ciudadana, y finalmente por sector de población (ver diagrama 9.6).

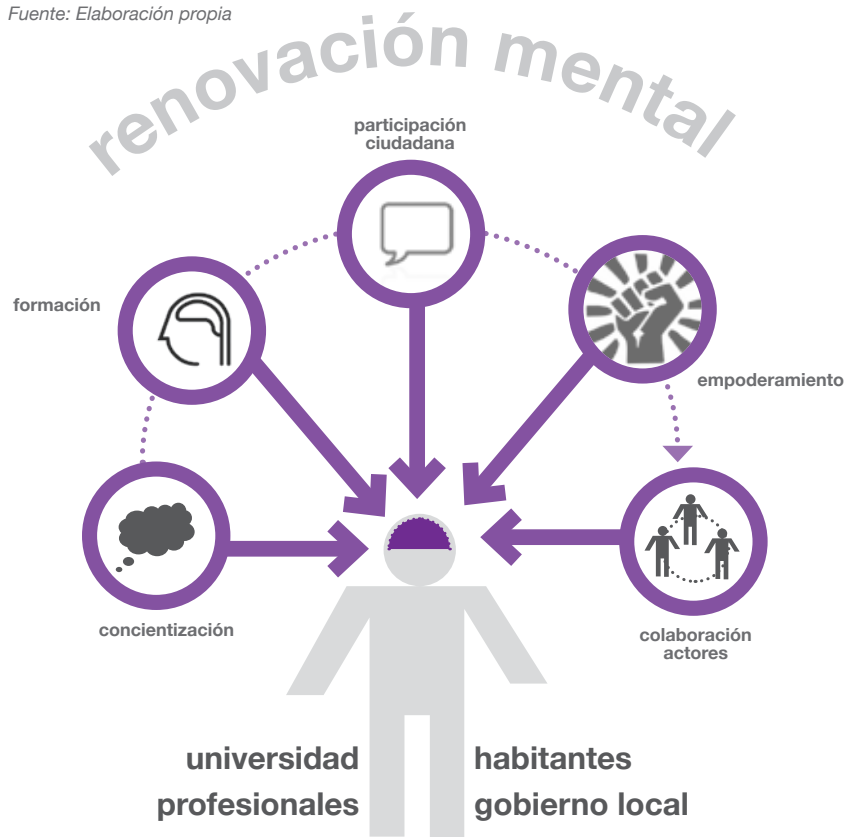
La primera afecta los niveles de apropiación, tanto negativa como positiva, del espacio público. Desde la perspectiva de los vecinos de la zona es una solución inmediata a la apropiación negativa, representada por el vandalismo y la delincuencia; sin embargo desde la perspectiva del investigador y los adolescentes genera un efecto negativo en la percepción de la calidad urbana del entorno, al estar vinculado con la privatización y control del espacio público, y a la vez no solucionar de forma integral el problema de la inseguridad en el espacio público barrial.

La segunda refleja que la calidad urbana del espacio público es directamente proporcional al nivel de participación ciudadana y organización

DIAGRAMA 9.5

Síntesis de las acciones necesarias en términos de renovación mental y revalorización del rol de la universidad, profesionales, habitantes y gobierno local

Fuente: Elaboración propia



vecinal en que esté incrito dicho espacio. De manera que la pasividad y el desinterés humano por el espacio público, a falta de procesos de concientización, de herramientas de participación, habilidades organizativas y habilidades de negociación de los habitantes; conduce a un crecimiento degenerativo de las problemáticas socio-urbanas del espacio público, hasta llegar a la deshumanización del entorno urbano.

La tercera situación, atañe particularmente a la invisibilización de la población adolescente en la construcción del entorno urbano, lo cual ha conducido a bajos niveles de identificación y apropiación negativa del entorno. La falta de espacios de participación juvenil ha mermado la consideración de las necesidades y aspiraciones de este sector en la planificación y diseño de los espacios públicos barriales, a pesar de ser uno de los sectores que más lo utiliza y más lo necesita como espacio de socialización, expresión y participación.

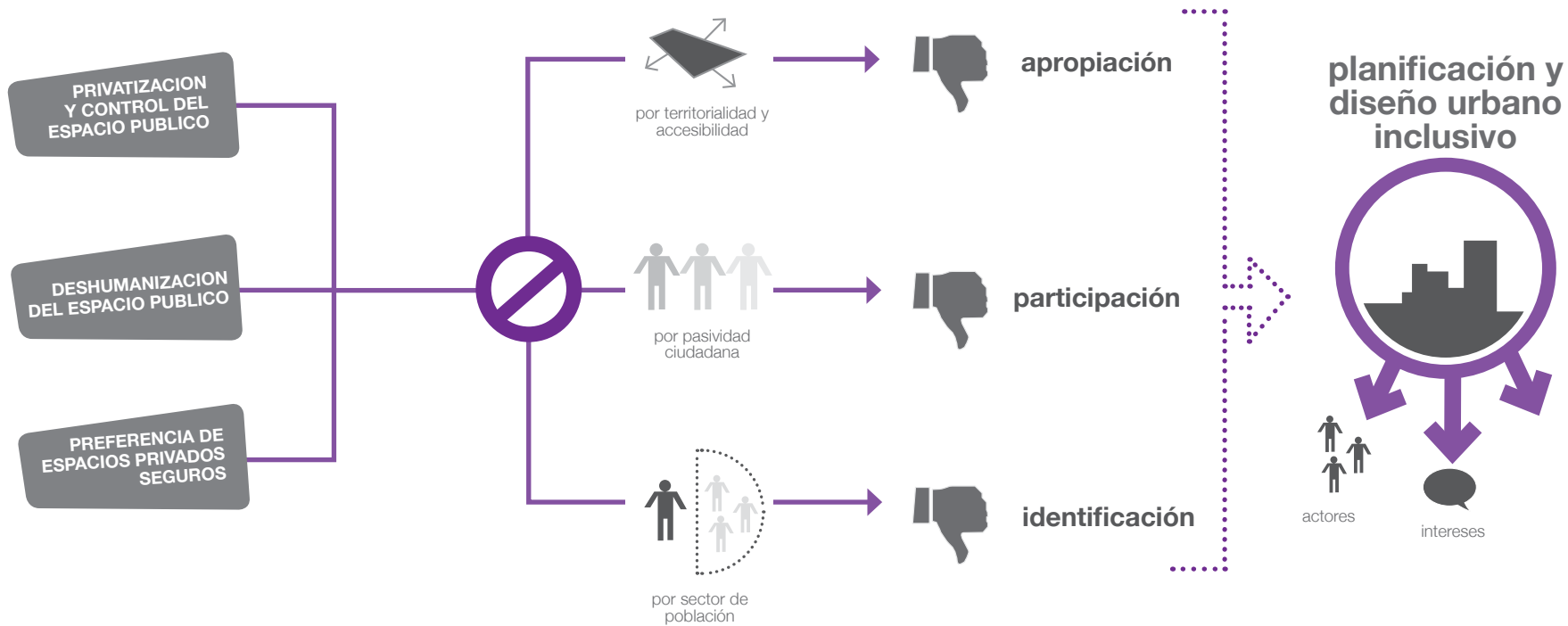
Los resultados obtenidos para la definición de la crisis del espacio público barrial tomando como ejemplo el distrito de San Vicente de Moravia, permiten concluir que el proceso de planificación y desarrollo urbano actual de las áreas residenciales en las ciudades periféricas de la GAM presenta debilidades pues tal como se ha indicado en la teoría el desarrollo de la colectividad se asocia a partir de que los habitantes en primera instancia se identifiquen con el entorno, segundo participen en la toma de decisiones y finalmente se apropien positivamente del espacio público barrial; en otras palabras lleguen a habitar el espacio público.

El análisis de las relaciones socio-urbanas evidencia la importancia de reconocer a los diferentes actores, sus intereses y finalmente su rol en procesos urbanos. Particularmente en el caso renovación integral participativo del espacio público barrial, los principales actores son el gobierno local, las organizaciones sociales, los vecinos de la comunidad, la juventud urbana y el arquitecto.

Con miras a lograr una renovación y transformación efectiva del

DIAGRAMA 9.6

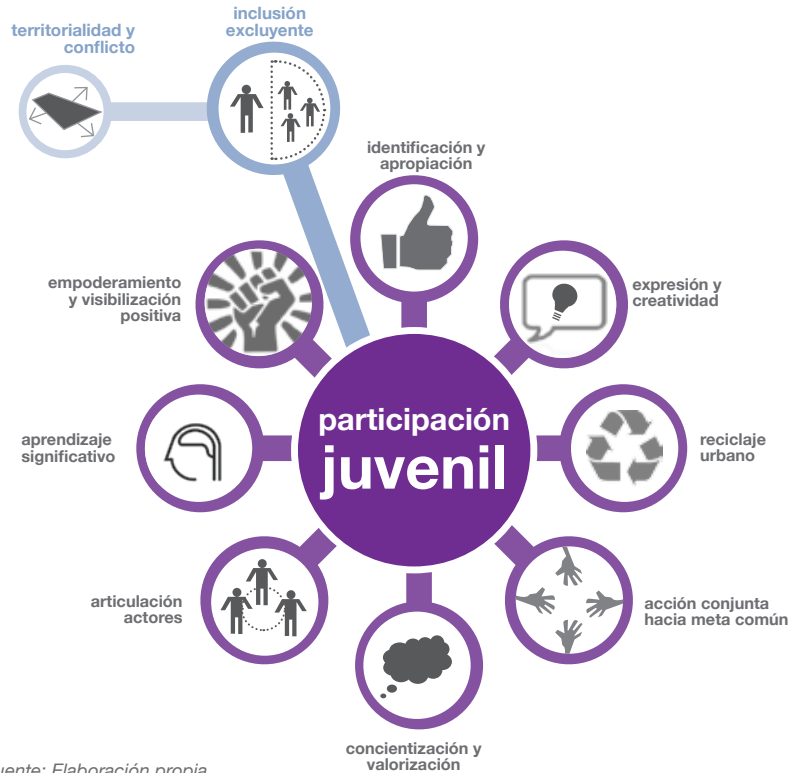
Tres situaciones de exclusión socio-urbana a partir de la problemática identificada en la investigación y la propuesta alternativa



Fuente: Elaboración propia

DIAGRAMA 9.7

Síntesis de los logros obtenidos y problemáticas socio-urbanas manifestadas durante un proceso participativo



Fuente: Elaboración propia

espacio público barrial, en términos de factibilidad, inversión, mantenimiento y seguridad, es estratégico y necesario construir una relación de diálogo y acción conjunta entre los actores anteriormente mencionados, situación que no se da en este momento. De este modo, la respuesta a la crisis de los espacios públicos se encuentra en mejorar la relación entre los distintos actores desde sus responsabilidades, aumentando los niveles de participación municipal, ciudadana y juvenil.

9.2.3 Participación juvenil, una alternativa

De acuerdo al basamento teórico de la presente investigación en lo referido a la participación juvenil, particularmente en proyectos de carácter urbano, se perfila como una alternativa a la problemática socio-urbana del espacio público barrial de las zonas residenciales al lograr afectar positivamente tanto el entorno como a los actores participantes, en varios niveles. a nivel socio-urbano, pedagógico, político, ambiental y profesional.

A nivel socio-urbano, particularmente, los procesos de participación juvenil como parte de una estrategia urbana permite que la juventud exprese sus críticas y deseos, y la vez al apropiarse temporalmente del espacio público manifiesten su punto de vista en relación con la problemática socio-urbana del espacio público barrial.

La participación juvenil en la construcción colectiva del entorno urbano, logra el empoderamiento a través de la libertad expresiva y la creatividad, la auto-validación y concientización del valor de entorno y de sus responsabilidades como ciudadanos adolescentes, exploración del reciclaje desde otra perspectiva, visibilización positiva al reconocer la importancia de este tipo de procesos como espacios para manifestar sus intereses y visiones y trabajar de forma colaborativa; así como al importancia de la articulación de actores y los conflictos territoriales que surgen de una inclusión excluyente (ver diagrama 9.7).

Hablar de inclusión excluyente se refiere a que durante la formulación y la implementación de un proceso de inclusión de una población actualmente excluida no se puede excluir a la población que ya se encuentra o “cree” estar incluida, como fue el caso de esta investigación, donde el enfoque juventud fue tal que la comunidad no estuvo considerada dentro del proceso, sino que fue “incluida” hasta el final, pero con bajos niveles de información y participación dentro del proyecto. De manera que hay que tener mucho cuidado al formular proyectos inclusivos para que ninguna población quede excluida del proceso. Lo anterior no quiere decir que todos los sectores deben estar involucrados al cien por ciento, sino que sean contemplados como participantes activos en diversas etapas del proceso, lo cual dependerá de la meta final del proyecto.

La implementación de un modelo de desarrollo urbano inclusivo de las preferencias y valores de los jóvenes, particularmente en el caso de los espacios públicos barriales, fortalecerá la noción de identidad juvenil y el sentimiento de pertenencia, tomándolo como punto de partida la revalorización del rol del espacio público como una oportunidad de expresión, arte y cultura, integración y articulación de actores, donde la población adolescente sea la protagonista del cambio. Es fundamental aprovechar el conocimiento de los habitantes para tomar mejores decisiones en el futuro.

Se destaca que si bien a través de la participación, los habitantes de un sector de población se piensan a sí mismos, también afectarán positivamente a otros sectores de la población. Es decir que a partir de las consideraciones de una población específica se manifiesta la diversidad. De manera que la participación se puede ensayar en otras poblaciones específicas para converger en una perspectiva integral del habitante, siempre y cuando se realicen ajustes a la edad, los intereses, las problemáticas y las habilidades de cada sector.

A nivel pedagógico, el contexto educativo puede potenciarse como una plataforma para la participación juvenil, de manera que los estudiantes

puedan experimentar y ensayar propuestas de expresión, creatividad y mejoras comunales verdaderamente significativas para ellos. El cual, a través del trabajo comunal, tiene un potencial maravilloso como espacios de reflexión y expresión juvenil hacia temas urbanos, así como una oportunidad para realizar experimentos urbanos. Si los arquitectos tomaran consciencia de su rol dentro de los procesos participativos; no solamente se estaría formando futuros ciudadanos concientes del entorno, participativos y colaborativos; sino que además se diseñarían ciudades inclusivas, con alto nivel de identificación y apropiación por parte de sus habitantes.

A nivel político, si bien esta investigación propone una estrategia para visibilizar a la juventud adolescente como un actor y gestor potencial de transformación positiva del entorno; es necesario desarrollar de manera paralela estrategias comunitarias de asociación, organización y gestación de proyectos. Con el apoyo y gestión del gobierno local, apoyo técnico de profesionales y apoyo económico de las empresas locales, el espacio público abierto se transformará verdaderamente en un espacio para la manifestación física, social y política de sus habitantes.

La clave para la recuperación de dichos espacios no se da solamente desde el aspecto físico urbano; sino en la integralidad de la misma donde por un lado debe estar articulado con una programación cultural y social flexible, inclusiva de la comunidad. Para lo cual es necesario elaborar estrategias comunitarias y actividades paralelas para otros sectores de la población particularmente los niños y las personas mayores, en pro de una integralidad, una inclusión no excluyente. Por el otro articular las fuerzas sociales, económicas y políticas actuales, que en este momento están trabajando aisladas, con intereses propios, donde algunas colisionan, otras son complementarias; pero el caso es que generalmente no se conocen realmente y existe un recelo y desconfianza entre ellas.

La creación de espacios o programas que promuevan relaciones sociales

más democráticas, derivadas del derecho a la participación juvenil en la toma de decisiones y la valorización de sus conocimientos intuitivos obtenidos a partir de la percepción y la reflexión, ayudarán a elevar el nivel de información, concientización y participación de los futuros ciudadanos. A partir del éxito obtenido en el proyecto Intervenciones Urbanas Participativas, se recomienda su utilización como eje central de una estrategia de renovación urbana integral de los espacios públicos abiertos comunales, pero en el futuro tomando en cuenta los intereses y el rol de cada actor dentro de dicho proceso.

A nivel ambiental, además de fomentar una reflexión hacia el problema de la contaminación del espacio público, explora una alternativa al reciclaje de materiales de 'desecho' utilizándolo no sólo como materia prima de proyectos de intervención construidos por los adolescentes, sino como fuente de inspiración para la creatividad y herramientas para la expresión juvenil. El reciclaje urbano, conceptualmente, se puede reinterpretar como espacio público de reciclaje, donde a través de experimentaciones urbanas de baja inversión económica pero alta ganancia social, se brinde soluciones sostenibles a algunas de las problemáticas urbanas que afectan la calidad urbana de los espacios públicos barriales, entre ellas, el alto costo de los materiales, baja inversión pública y privada, aumento de la basura y desechos 'no reciclables', corta vida útil del mobiliario urbano existente, desaprovechamiento de recursos humanos, etc. Es decir que el reciclaje sea utilizado como herramienta de expresión juvenil en el entorno urbano.

A nivel profesional, abre un espacio de reflexión acerca de su responsabilidad en la concientización de la importancia del espacio público barrial relacionado con la colectividad, la inclusión, el poder, la expresión e identidad del habitante. También genera cuestionamientos hacia una planificación y diseño urbano del espacio público barrial, en cuanto al nivel de identificación y apropiación obtenido, desde una perspectiva tradicional y tecnócrata. En definitiva, la experiencia participativa permite abrir nuevos horizontes para el

perfil profesional del arquitecto y el planificador urbano, directamente vinculados con procesos de formación (profesionales) y aprendizaje (habitantes); y la necesidad de incursionar en el ámbito político, con el desarrollo interdisciplinario de políticas inclusivas de desarrollo urbano.

En síntesis algunos de los logros o situaciones acontecidas a partir de la participación juvenil en relación con las problemáticas socio-urbanas asociadas al espacio público son: identificación con lo construido, apropiación temporal del espacio público, expresión y creatividad, reciclaje urbano, acción conjunta, concientización y valoración, articulación de actores, aprendizaje significativo, empoderamiento y visibilización positiva, inclusión excluyente y territorialidad conflictiva.

9.2.4 Hacia un enfoque inclusivo de la disciplina

Las ciudades se comportan como un sistema complejo de fuerzas económicas, sociales y políticas múltiples, desarticuladas y, a menudo, contradictorias. De manera que el proceso de renovación de la ciudad debe ser dinámico y adaptativo a las necesidades de todos los sectores de la población, por lo que debe adoptar un nuevo paradigma de desarrollo.

Por el contrario, actualmente, el poder de decisión se limita al profesional, a los inversionistas y a la voluntad política del gobierno local. Mientras que los habitantes se convierten en usuarios pasivos y sin responsabilidades claramente definidas hacia un entorno que no responde a sus intereses colectivos, sin herramientas o conocimiento para mejorar su entorno, en fin, habitantes dependientes de las intereses de las fuerzas económicas y políticas no siempre representativas o inclusivas de su perspectiva.

Dentro de un modelo de desarrollo urbano integral, el factor participación aumenta a los actores en cantidad y diversidad de puntos de vista, y es de allí que se desprende la importancia de elaborar procesos participativos para

desarrollar acciones colaborativas en la población habitante y posibilitar la creación de ciudades inclusivas y sostenibles.

Tanto el estudiante como el profesional en arquitectura y urbanismo debe reflexionar acerca de su rol y responsabilidad hacia los habitantes de la ciudad, no solamente hacia la ciudad misma. (Ver diagrama 9.8). La responsabilidad de la transformación del entorno no puede quedar supeditada solamente a los arquitectos y urbanistas. Es fundamental entender que compartir el poder no significa perder la libertad creativa o volverse obsoletos, sino más bien actuar en conjunto con los habitantes del espacio para construir una sociedad involucrada, colaborativa y conciente.

Sin embargo no se pretende que sea ésta una labor sencilla ni homogénea, sino por el contrario una labor de compromiso entre los diferentes actores, negociación ante el conflicto, creatividad ante la solución y de acciones colaborativas hacia una mejor calidad urbana residencial.

El espacio público urbano debe entenderse como un escenario de fuerzas políticas, económicas, profesionales y sociales por los arquitectos. Por esta razón debe ser responsabilidad del profesional en planificación y diseño comprender estas fuerzas y sus intereses, colaborar con ellas, facilitar procesos de conciliación para conducir todas estas fuerzas e intereses hacia un proyecto urbano realista y sostenible.

Lo que plantea esta investigación es aprovechar la oportunidad que brindan los procesos participativos para acercarse como profesionales a entender la realidad para la cual diseñamos; entender las fuerzas e intereses sociales, económicos, políticos, culturales; dinamizar, cuestionar o retar las relaciones entre los actores unificando esfuerzos para recuperar la ciudad como espacio de convivencia; concientizar a los habitantes de su entorno que es un primer paso hacia la acción; y finalmente reflexionar acerca del rol como profesional de arquitectura como un actor más en el proceso y un facilitador de procesos

DIAGRAMA 9.8

Actualización del rol del arquitecto desde un enfoque inclusivo y colaborativo



Fuente: Elaboración propia

formativos de la población.

La recuperación y renovación de los espacios públicos abiertos en las ciudades residenciales latinoamericanas no se logra solamente con estrategias en el plano físico. Se debe primero mejorar las relaciones dentro del tejido social existente, para lograr una convergencia de acciones en la ciudad. Siempre que se formule un plan o proyecto de mejoramiento del entorno, paralelamente se debe desarrollar un plan de mejoramiento de las relaciones entre los diversos actores; para de esta manera concretar una propuesta sostenible en el tiempo gracias a la colaboración y concientización lograda durante el proceso de formulación, creación y gestión del plan o proyecto. La integralidad y el conocimiento son las claves para un desarrollo urbano sostenible.

Dentro de este enfoque es necesario la formación de profesionales en planificación y diseño con habilidades de conciliación y negociación: un facilitador de concientización, diálogo, conciliación y la ejecución de los planes y proyectos. Sin embargo, para lograr la sostenibilidad en el tiempo de dichos planes y proyectos, la responsabilidad y el poder no recaen solamente en el profesional, sino que estos deben ser repartidos entre los actores involucrados proporcionalmente a su área de interés, aporte y ganancia.

Solamente trabajando en conjunto y logrando articular los distintos actores (gobierno local, habitantes de todas las edades, ONG's, organizaciones sociales, organizaciones juveniles, instituciones públicas, profesionales), en urbanismo se podrá hablar de ciudades sostenibles, humanizadas, con habitantes concientes y activos en la gestión de las mismas.

Para lo cual es fundamental incorporar el tema de la participación en los procesos de enseñanza-aprendizaje e investigación en arquitectura, a través de la incorporación de conceptos como responsabilidad, respeto, colaboración, creación conjunta, diálogo, honestidad, cooperación, esperanza, creatividad y aprendizaje colectivo dentro de los procesos de formación de los profesionales

en arquitectura, en las discusiones gremiales al hablar de temas en torno a ciudades sostenibles y en procesos de formación ciudadana para discutir sus alcances en nuestro contexto y tomar una postura al respecto.

bibliografía
glosario
anexos

Bibliografía

LITERATURA (LIBROS, TESIS Y REVISTAS)

ACEVES, Francisco de Jesús. (mayo-agosto 1997) **La territorialidad Punto nodal en la intersección espacio urbano: procesos de comunicación-movimiento social.** Ed. Comunicación y Sociedad (OECSU, Universidad de Guadalajara) núm. 30, pp. 275-301.

AGUILAR, Marisol. (2004) **Barrios sostenibles con participación comunitaria: una opción para la renovación urbana.** Tesis de Maestría en Diseño Urbano. Universidad de Costa Rica, San José, Costa Rica.

ASAMBLEA LEGISLATIVA. **Ley de Planificación Urbana No. 4240. Boletín Oficial del Estado. 1968. Capítulo Preliminar.** Definiciones. Artículo Primero. Costa Rica. www.tramites.go.cr/manual/English/legislacion/4240.PDF Consultado agosto 2009.

BANERJEE, T.; Southworth, M. (Eds.) **City sense and city design: writings and projects of Kevin Lynch.** 2º Ed. (1991) MIT Press. Cambridge, Massachusetts (USA)

CARBALLO, Maria J. (2007) **Proyecto de revitalización y equipamiento urbano Santa Elena-Monteverde.** Proyecto de Graduación para optar por el grado de Licenciatura en Arquitectura, Universidad

de Costa Rica, San José. Costa Rica.

CARPIO, Cinthia B. (2010). **Modelo Participativo de Desarrollo de Vivienda de interés social en el territorio indígena Tayni-Tjai.** Trabajo Final de Graduación para optar por el grado de Licenciatura en Arquitectura: modalidad Práctica Dirigida, Universidad de Costa Rica, San José. Costa Rica.

CHAMBERS, Robert (2007). **Participatory Workshops: a source of 21 sets of ideas & activities.** (5ª Ed.) United Kingdom: Earthscan.

Consejo Nacional de la Política Pública de la Persona Joven (CPJ). (2004) **Balance de la institucionalidad de la juventud en Costa Rica.** (1ª Ed.) San José: Fondo de Población de las Naciones Unidas.

CONSEJO DE LA PERSONA JOVEN, UNFPA, (et al.). **Política Pública de la Persona Joven.** Primera Edición. Imprenta Nacional. 2007. Costa Rica.

EHN, Pelle. (1993) **Scandinavian Design: On Participation and skill.** (pp. 41-77) En Namioka, Aki. Shuler, Douglass (Eds.), **Participatory Design: Principles and Practices.** New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publishers

ESQUIVEL, Laura. **El libro de las emociones: son de la razón sin corazón.** Segunda Edición. 2005. DeBolsillo. España.

FLORES, D.; Rescia, L. (2006) **Enseñanza de autorregulación, la creatividad y la tolerancia.**

(pp.476-507) En: **Antología de Psicopedagogía del Adolescente.** Universidad de Costa Rica.

FLUID. (2005) **Your place, or mine...? A study on participatory design, youth, public space and ownership.** (pp. 247-273) En Blundell-Jones, Peter; Till, J; Petrescu, D. (eds). **Architecture and Participation.** Inglaterra: Spon Press.

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) (2001). **Programa Interdisciplinario de Estudios y Acción Social de los Derechos de la Niñez y la Adolescencia (PRIDENA). II Estado de los Derechos de la niñez y la Adolescencia.** Universidad de Costa Rica. San José, Costa Rica.

FORESTER, John. (1999) **The deliberative practitioners: encouraging participatory planning processes.** Estados Unidos: Massachusetts Institute of Technology.

GAUSA, Manuel y otros. (2000) **Diccionario Metápolis de Arquitectura Avanzada.** Madrid: Editorial Actar.

GEHL, Jan. (2006) **La humanización del Espacio Urbano: la vida social entre los edificios.** (Traducido de 5a Ed. Inglesa). Barcelona: Editorial Reverté.

GREENBAUM, Joan. Halscov M., Kim. (1993) **A design of one's own: toward Participatory Design in the United States.** (pp. 27-37). En Namioka, Aki. Shuler, Douglass (Eds.), **Participatory Design: Principles and Practices.** New Jersey: Lawrence

Erlbaum Associates Publishers

GROAT, Linda; D. Wang. (2002) **Architectural Research Methods**. Estados Unidos de Norteamérica: John Wiley & Sons, Inc.

HAJER, Maarten; Reijndorp, Arnold. (2001) **In search of new public domain**. Rotterdam: NAI Publishers.

HAMDI, Nabeel. (2006) **Small Change: about the art of practice and limits of planning in cities**. (2da impresión). Londres: Earthscan.

HERNANDEZ, Jaime; Franco, F; Yory, C. et al. (1995) **Planificación comunitaria y participativa: la Academia y su intervención en aplicación de soluciones**. Colombia: Universidad la Gran Colombia.

Instituto Interamericano de Derechos Humanos (IIDH). (2002) **Participación ciudadana**. (2a Ed). San José, Costa Rica.

JARAJUTA, Francisco. Por una filosofía de ensayo. *Arquitectura* 292. 1992. Citado en GAUSA, Metápolis. 2000

KENSING, Finn; Halskow M, Kim. (2003) **Generating Visions: Future Workshops and Metaphorical Design**. (pp. 281-294) En Kensing, Finn. *Methods and practices in participatory design*. Copenhagen: Copenhagen ITU Press.

KRAUSKOPF, Dina. (1998). **Adolescencia y**

educación. San José: EUNED.

LAVÍN H., Sonia; Nájera M., Eusebio. (2003) **Educación, participación social y conocimiento: una aproximación desde los sujetos**. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos* (México) (XXXIII /1), 9-98

MARTÍNEZ, Emilio. (2009, julio) **Diseño inclusivo y participación juvenil en los proyectos de cualificación del medio construido**. *Revista electrónica de Recursos en Internet sobre geografía y ciencias sociales*. Disponible en: www.ub.es/geocrit/ aracne/aracne-108.htm

MESÉN, Vladimir. (2009, 5-11 de agosto) **Planes Reguladores ¿Desarrollo Humano?**. *Semanario Universidad*. (13/1816)

MONEDERO, Juan J. **Bases teóricas de la Evaluación Educativa**. (1998) Granada, España: Ediciones Aljibe.

MORA, Jorge R. (2003) **Análisis del crecimiento urbano de la Gran Área Metropolitana de Costa Rica: Período 1983 al 2000**. Tesis de Maestría en Geografía. Universidad de Costa Rica. San José, Costa Rica.

NIRENBERG, Olga. (2006) **Participación de Adolescentes en Proyectos Sociales: aportes conceptuales y pautas para su evaluación**. (1a Ed.) Buenos Aires: Editorial Paidón.

Observatorio de la Persona Joven (julio, 2004) **Módulo Uso del Tiempo. Encuesta de Hogares de Propósitos Múltiples**. INEC. Costa Rica: San José.

PERGOLIS, Carlos. (2005) **Ciudad Fragmentada**. (1ª Ed.) Buenos Aires: Nobuko.

REICH, Yoram.; Konda, S.; Monarch, I. et alt. (1996, abril) **Varieties and issues of participation and design**. *Design Studies*, 17, 12. Impreso en Gran Bretaña.

RETANA G., Juan. (2000) **¿Hacia donde va la planificación urbana en Costa Rica? (Una interpretación Sociológica)**. *Revista de Ciencias Sociales*. Universidad de Costa Rica. (88)

RICE, F. (2000). **Adolescencia: desarrollo, relaciones y cultura**. Madrid: Prentice Hall.

RICHARDSON, Tim; Connelly, S. (2005) **Reinventing public participation: planning in the age of consensus**. En Blundell J., Peter; Petruscu, Doina; Till, Jeremy (Eds) *Architecture and Participation* (pp. 77-99). London and New York: Spon Press.

RICO, José María. (2006) **Cuaderno de Desarrollo Humano 1: (In)seguridad ciudadana en Costa Rica-balance de la situación**. (1a ed.) San José, Costa Rica: Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo.

SABORIO, Rebeca. (2008) **Espacio público, comunidad y participación: algunos conceptos**

a considerar en un proyecto de erradicación y reconstrucción de asentamientos en condición de precario y de tugurio. Trabajo Final de Maestría en Vivienda y Equipamiento Social. Universidad de Costa Rica, San José, Costa Rica.

SANOFF, Henry. (2000) **Community participation methods in design and planning**. United States of America: John Wiley & Sons.

TREJOS, Mario. (2006) **Jorge Mario Jáuregui**. Revista Habitar, 63, 32.

UMAÑA B., Manrique. (2007) **La Casa de la Cultura para la intervención del centro cívico de Moravia**. Proyecto de Graduación en Licenciatura en Arquitectura. Universidad de Costa Rica, San José. Costa Rica.

VARELA, Ivannia. (2009, 27 de setiembre). **La pinta es lo de menos**. En Suplemento PROA 'Los Adolescentes tienen la palabra'. Periódico La Nación. San José, Costa Rica.

VÍQUEZ, Rosibel. (2006) **Los espacios públicos abiertos y los adolescentes: algunas consideraciones para el diseño urbano**. Trabajo Final de Maestría en Diseño Urbano, Universidad de Costa Rica, San José, Costa Rica.

VILLEGAS, Jairo. (2009, 12 de noviembre). **MEP anula examen de bachillerato de Biología en el Liceo de Moravia**. El País. Periódico La Nación. San José, Costa Rica.

DOCUMENTOS ELECTRONICOS (WWW)

ASAMBLEA LEGISLATIVA DE COSTA RICA. (1968) **Ley de Planificación Urbana N° 4240**.

APEL, Heino. (2004, marzo) **The Future Workshop**. Deutsches Institut für Erwachsenenbildung. (2009, junio) Disponible en: <http://www.die-bonn.de/publikationen/online-texte/index.asp>

BATE, Peter. (2003, marzo) Banco Interamericano de Desarrollo. **El renacer de las favelas**. (2009, noviembre) Disponible en: <http://www.iadb.org/news/detail.cfm?language=Spanish&id=5050>

BRENES M., Alice; González S., Pedro. (1998) **Moravia, La Trinidad, Los Sitios: La construcción y definición social del espacio. En Gestión Local, Riesgo y Vulnerabilidad en una localidad de la Micro Cuenca 5 del Río Virilla**. (2009, noviembre) San José. Disponible en: www.cne.go.cr/CEDO-CRID/CEDO-CRID%20V4/pdf/spa/doc1773/doc1773-c1.pdf.

BUDD, L. Hall. (2009, octubre). **Investigación Participativa, conocimiento popular y Poder: una reflexión personal**. Biblioteca digital CEFRAL. Disponible en: http://www.crefal.edu.mx/biblioteca_digital/coleccion_crefal/retablos%20de%20papel/RP10/budd.pdf

CNPU (Consejo Nacional de Planificación Urbana) (2008). **Tomo V. Participación Ciudadana. Plan**

Regional Urbano de la Gran Área Metropolitana de Costa Rica (PRUGAM 2008-2030) Versión preliminar. Disponible en: www.prugam.go.cr/sigam/Plan_GAM/Participacion%20Ciudadana.pdf

DAC (Diccionario de Arquitectura y Construcción). (25 julio del 2010) **Definición de planeamiento urbano y conceptos relacionados**. Disponible en: <http://www.parro.com.ar/definicion-de-planeamiento+urbano>

DONAS, Solum. (2008, setiembre). **Adolescencia y Creatividad**. Disponible en: <http://www.binasssa.cr/adolescencia/creatividad.htm>

Fondo de Población de las Naciones Unidas (UNFPA). (2009, noviembre) **Suplemento jóvenes: Crecer en ciudades. Cultura juvenil urana: forjar una nueva identidad**. Disponible en: http://www.unfpa.org/swp/2007/youth/spanish/story/angelo_youth.html

GARCIA, Guillermo; Rub, Mario et. al. (2004) Grupo consultor para la gestión del espacio público. **Adolescencia, juventud y espacio público**. (julio, 2009). Disponible en: http://www.arquitectura.com/gep/notas/idh2004/idh_04.htm

GARCIA, Guillermo; Rub, Mario et. al. (2009, noviembre) Grupo consultor para la gestión del espacio público. **Los espacios de la centralidad barrial**. Disponible en: http://www.arquitectura.com/gep/notas/sca190/sca190_01.htm

GESTIOPOLIS. (2002, setiembre) Qué es la percepción? Disponible en: <http://www.gestiopolis.com/recursos/experto/catsexp/pagans/rh/46/percepcion.htm>

KRAUSKOPF, Dina. (1994) **Participación social y desarrollo en la adolescencia**. Conferencia Internacional sobre Población y Desarrollo (CIPD). Cairo, Egipto, (2008, agosto) Disponible en: <http://www.binasss.sa.cr/revistas/ays/2n1/art8.htm>

VARELA, Jessica (2010, 30 Junio). **Estudiantes Marchan Por La Paz**. La Nación Digital. Disponible en: <http://www.nacion.com/2010-07-01/AldeaGlobal/NotasSecundarias/AldeaGlobal2430088.aspx>

ROSS, Amy (2010, 20 Mayo). Tiempo Libre. **Moravia celebra con su juventud**. Disponible en: <http://www.nacion.com/2010-05-21/Entretenimiento/NotasSecundarias/Entretenimiento2378582.aspx>

LAMAS R., Héctor. (2009, noviembre). Academia Peruana de Psicología. Aprendizaje situado: la dimensión social del conocimiento. Disponible en: http://www.academiaperuanadepsicologia.org/site/index.php?option=com_content&view=article&id=63&Itemid=71

MORENO, E; Pol, E. (2008, agosto). **Capítulo 5. Apropiación, Simbolismo del Espacio e Identidad Social**. (pp. 45-50). Disponible en: <http://books.google.co.cr/books?id=ydwcdVoPijMC&pg=PA45&lpg=PA45&dq=apropiacion+del+espacio&source=web&ots=Q-w8EOnuOI&sig=gbxT8TsiSjNRUby0Ns>

[Y7k-Ybkt8&hl=es&sa=X&oi=book_result&resnum=10&ct=result#PPA48.M1](http://www.gestiopolis.com/recursos/experto/catsexp/pagans/rh/46/percepcion.htm)

MULLER, Michael. (2002) **The Third Space in HCI**. En Jacko, Julie; Spears, A. (eds). "Handbook of HCI". Disponible en: [http://domino.research.ibm.com/cambridge/research.nsf/0/56844f3de38f806285256aaf005a45ab/\\$FILE/muller%20Chapter%20v1-2.pdf](http://domino.research.ibm.com/cambridge/research.nsf/0/56844f3de38f806285256aaf005a45ab/$FILE/muller%20Chapter%20v1-2.pdf)

ORGANIZACIÓN IBEROAMERICANA DE LA JUVENTUD(OIJ).(2008,setiembre).**Xiii Conferencia Iberoamericana de Juventud. La Habana, Cuba. 19 y 20 de octubre del 2006**. Disponible en: <http://www.oij.org/conferencias.php>

RAE (Real Academia Española). Diccionario de la Lengua Española. (22º edición) (2 vols.). Madrid, España. 2001

ZÚÑIGA, Randall. (2010, 19 de mayo). **Intervenciones urbanas en Moravia**. Blog El Block. En Revista Su Casa Digital. Disponible en: <http://www.revistasucasa.com/elblock/?blog=5&paged=2>

RIZO, Marta. (2005) **Conceptos para pensar lo urbano: el abordaje de la ciudad desde la identidad, el habitus y las representaciones sociales**. (2009, noviembre) Disponible en: <http://www.bifurcaciones.cl/006/Rizo.htm>

NACIÓN DIGITAL. Ross, Amy. (20 de mayo del 10) **Moravia celebra con su juventud**. Disponible en: <http://www.nacion.com/2010-05-21/Entretenimiento/NotasSecundarias/Entretenimiento2378582.aspx>

[05-21/Entretenimiento/NotasSecundarias/Entretenimiento2378582.aspx](http://www.nacion.com/2010-05-21/Entretenimiento/NotasSecundarias/Entretenimiento2378582.aspx)

SARAVIA M., Manuel. (2004) **El significado de habitar**.(2009, noviembre) Disponible en: <http://habitat.aq.upm.es/boletin/n26/amsar.html>

SCARMAN, Lord; Gibson, Tony. (1991, 11 de diciembre). Citado en About Community Planning. (2009, agosto) Disponible en: <http://www.communityplanning.net/abouttcp/abouttcp.php>

UCR (setiembre, 2009) **Reglamento de Desarrollo Sostenible y Zonificación Territorial de la Gran Área Metropolitana de Costa Rica**. Disponible en: www.prugam.go.cr/iaasetena/reglamentodsvb.pdf

UNA. (2009) **Mapas diagnóstico del Plan Regional y Urbano de la Gran Area Metropolitana**. En Mapoteca Virtual. Disponible en: <http://www.mapoteca.geo.una.ac.cr/>

URRIZOLA, Juan. (2009, diciembre) **Del concepto de territorio: del habitar**. Disponible en: <http://fp.chasque.net/~relacion/0612/habitar.htm#top>

YENTZEN, Eduardo. (2004). **Teoría General de la Creatividad**. (2009, agosto). Disponible en: <http://rie.cl/?a=1619>

Glosario

Activación

La acción por excelencia. La activación supone la respuesta más enriquecedora a una solicitud. La activación puede ser endógena o exógena, siendo en ambos casos igual de positiva. La activación es siempre transformadora, nunca inerte o indiferente. La activación no es sólo una respuesta directa a un acontecimiento o a una provocación, sino que implica compromiso y resultados de reacción en el sentido químico de la palabra, de transformación o de progresión. (GAUSA. 2000)

Aprendizaje situado

El aprendizaje situado considera que la construcción social de la realidad se basa en la cognición y en la acción práctica que tiene lugar en la vida cotidiana. Destaca la importancia de los ambientes y de la expresión hablada y reconoce la importancia de las situaciones informales de enseñanza. Esta mediación social de la educación implica el uso de estrategias de aprendizaje centradas en el futuro del sujeto. (LAMAS, R. 2009)

Barrio

El barrio se puede definir como “una unidad urbanística identificable, un sistema organizado de relaciones a determinada escala de la ciudad y el asiento de una determinada comunidad urbana” (Buraglia, 1999: 26). Siguiendo a Buraglia, el barrio se caracteriza por la comunicabilidad, la sociabilidad, la sostenibilidad, la variedad, la recursividad, el arraigo,

la seguridad, el control, la tolerancia, la solidaridad y la prospección (RIZO, 2005)

Calidad de vida

De acuerdo a la Organización Mundial de la Salud (OMS), la calidad de vida es “la percepción que un individuo tiene de su lugar en la existencia, en el contexto de la cultura y del sistema de valores en los que vive y en relación con sus expectativas, sus normas, sus inquietudes”.

Ciudad contemporánea

(Ciudad como sistema) ...La ciudad se manifiesta hoy como un sistema complejo e interactivo producido desde la acumulación de acciones y experiencias múltiples, simultáneas y, a menudo, contradictorias: estados, estadios y estratos. La ciudad contemporánea se presenta, así, como un sistema –un proceso, por tanto- aceleradamente dinámico. (GAUSA, 2000)

Ciudadanía

Desde la Convención Internacional de Derechos del Niño, la ciudadanía es entendida como la adquisición de derechos que permiten a las personas pronunciarse e involucrarse en las decisiones que afectan sus vidas (CPJ, 2007)

Consenso

Acuerdo producido por consentimiento entre todos los miembros de un grupo o entre varios grupos. (RAE, 2001)

Desarrollo humano (y el entorno)

Particularmente en la niñez, pero hasta cierto punto en años posterior, el ambiente juega su parte en el crecimiento intelectual, emocional y físico del individuo. [...] El uso de la ciudad como un mecanismo de enseñanza es un tema fascinante. Su conexión con criterios de diseño de la ciudad es sugestivo pero incierto. (BANERJEE, T.; Southworth, M. (Eds.). 1991. Pág. 520)

Descentralización

Proceso orientado a realizar funciones, servicios, atribuciones, recursos, en el ámbito, y menos dependiente del poder o la administración central. (CPJ, 2007)

Diversidad

1. La diversidad humana es una realidad cultural, social y psicológica expresada en diversas etnias, grupos sociales y culturales y manifiesta en sus propios idiomas, variabilidad genética y manifestaciones culturales (filosofía de la vida, música, artesanía, costumbres, religión, conocimientos, etc.), las cuales constituyen en factores aglutinantes. (CPJ, 2007)

2. (Urbana) Una de las delicias más comúnmente reconocidas de las grandes ciudades es su diversidad de personas y lugares. La diversidad es un pre-requisito obvio para la elección y corresponde al placer ampliamente sentido de la variedad y el cambio. (BANERJEE, T.; Southworth, M. (Eds.). 1991. Pág. 517)

Empoderamiento

El concepto de empoderamiento está conformada

por tres nociones de poder: el social, relacionada con el conocimiento; el político al participar en la toma de decisiones –derecho a la voz y a la acción colectiva; y finalmente el psicológico que tiene que ver con el éxito individual en los dominios políticos y sociales. (Friedman, 1992. En LAVÍN y Lajera, 2003. Pág. 27)

Identidad social urbana

Está marcada por la identificación con el grupo, asociado a un determinado espacio construido simbólicamente, y sobre el cual recaen significados valorativos y emocionales asociados a este mismo espacio y al mismo grupo. (RIZO, 2005)

Investigación participativa

La investigación Participativa es descrita como una actividad integrada que combina la investigación social, el trabajo educativo y la acción. El rol central consiste en lograr que las personas involucrados en el proceso, estén conscientes de sus propias habilidades y recursos, y brindarles el apoyo necesario para su organización y movilización. Por otro lado, el investigador, quien no pertenece al grupo, debe considerarse como un participante y educando de un proceso que conduce a la militancia más que a la división entre guía y guiados. (BUDD, 2009)

Participación juvenil

La participación es una expresión de la ciudadanía de los y las jóvenes como actores sociales activos de toda sociedad democrática y se hace manifiesta cuando se influyen activamente procesos, se

toman decisiones, y se cumple el ejercicio del poder o la capacidad de decidir, intervenir o influir en las decisiones. (CPJ, 2007)

Planificación urbana

Es el proceso continuo e integral de análisis y formulación de planes y reglamentos sobre desarrollo urbano, tendiente a procurar la seguridad, salud, comodidad y bienestar de la comunidad. (ASAMBLEA LEGISLATIVA, 1968)

Plan regulador

Es el instrumento de planificación local que define en un conjunto de planos, mapas, reglamentos y cualquier otro documento, gráfico o suplemento, la política de desarrollo y los planes para distribución de la población, usos de la tierra, vías de circulación, servicios públicos, facilidades comunales, y construcción, conservación y rehabilitación de áreas urbanas. (ASAMBLEA LEGISLATIVA, 1968)

Proceso Participativo

Un proceso participativo tiene cuatro etapas o “experiencias”:

- **Concientización:** es una experiencia de descubrir o re-descubrir las realidades de un entorno o situación específica. Definición de la problemática.
- **Percepción:** experiencia de entender la situación y sus ramificaciones físicas, culturales y económicas...
- **Toma de decisiones:** en esta etapa los participantes proponen soluciones...para que los profesionales puedan usar como un recurso para

sintetizar la alternativa y los planes finales.

- **Implementación:** se formulan planes de acción a corto, mediano y largo plazo para la elaboración concreta de las propuestas. (BURNS, 1979. En SANOFF, 2000)

Taller de visión

El concepto del Taller de Visión (Future Workshop) es originario de los años cincuenta, formulado por Robert Jungk (1913-1994). El método se basa en que una crítica común a la situación actual; en donde los participantes pueden crear ideas y estrategias para el futuro deseable. En los años setenta, los ‘Talleres de Visión’ aparecen como una herramienta en la lucha por el poder ciudadano. Jungk deseaba “*permitir el desarrollo de la fantasía social la cual conduciría a la resolución de conflictos en contraposición a la falta de imaginación y la búsqueda de ganancia de las circunstancias actuales*” (APEL, 2004)

Visibilizar

Resaltar los aportes positivos que hacen las y los jóvenes a la sociedad y que no se muestran o difunden. (CPJ, 2007)

ANEXO 1. Guía de entrevistas semi-estructuradas realizadas a expertos en Dinamarca (en inglés)

INTERVIEW GUIDE FOR ACADEMICS

1. How long have you been here in Aalborg?
2. What is your personal position regarding Participatory Design process applied in Urban Design?
3. In what way is the user-involvement aspect included in your class curriculum, in theory and design exercises? Why? How?
4. Have you participated in a project that uses this approach? Please elaborate about the process, methods, and your personal learning from it.
5. What is your personal position regarding Participatory Design processes being applied in your profesional area of development? Why?
6. What aspects do you consider are the defining ones in a successful participatory process?
7. What is the current debate about participation of users during a design process?
8. Have you worked in such process with teenagers? Do you know anyone that has?

INTERVIEW GUIDE FOR PROFESIONALS

1. Could you tell me about projects that have used participatory processes with young people: methods and design tools?
2. What was your personal and professional learning from this process?
3. What aspects do you consider are the defining ones in a successful participatory process?
4. Have you worked in such process with teenagers? Do you know anyone that has?
5. What recommendations can you give for the participatory process I am proposing?
6. What is the current debate about Participatory design processes? What are the main issues and concerns about PD in current days?
7. What is your personal position regarding Participatory Design processes being applied in Architecture? Why?

ANEXO 2. Cuadro resumen de caracterización de la calidad urbana de los espacios públicos abiertos

E.P.A.	Urb.	Org. Comunal	Usuarios	Acceso	Ámbitos	Actividades	Imágen - Percepción
Plaza Las Américas	Coragua	Organización barrial intermitente por asuntos de inseguridad	Adolescentes (Estudiantes del Liceo de Moravia) Drogadictos Jugadores y espectadores de partidos de fútbol Niños Personas de la tercera edad	Libre / Restringido	Recreación infantil y actividad deportiva.	Actividades necesarias: transitar por sendas peatonales (atajo) artificiales y naturales. esperar a alguien. teléfono público Actividades opcionales: deportivas pocas o nulas, Actividades sociales: pocas oportunidades asientos lineales	Vegetación alta y poca Amplia zona sombreada (oscuro-peligroso) Restricción espacial por malla Abandono y mal estado Poco o nulo mantenimiento de la vegetación Vandalismo, delincuencia y drogas Sucio y con basura por ausencia y mal estado de basureros
Parque Los Robles "El Infa"	Los Robles	Asociación de Desarrollo Integral	Familias Personas de la Tercera Edad Adolescentes (Estudiantes del Liceo de Moravia)	Libre	2 áreas separadas de recreación infantil, actividad deportiva, área verde amplia, área natural en pendiente para descansar y la caseta de seguridad	Actividades necesarias: transitar por de sendas artificiales Actividades opcionales: deportivas variadas (individuales y colectivas), pasivas como descansar, leer y observar Actividades sociales: pocas oportunidades por mobiliario aislado	Agradable juego de sombras por vegetación alta Iluminado Vegetación baja y media variada en especies Amplitud espacial Infraestructura colorida y en buen estado Ambiente familiar para la salud
Parque de la Virgen	La Ladrillera	Barrio organizado	Familias Niños Adolescentes (Estudiantes del Liceo de Moravia)	único acceso controlado por comunidad	acceso y vestíbulo, recreación infantil, actividad deportiva y área sombreada.	Actividades necesarias: ninguna por ubicación esquinera Actividades opcionales: deportivas variadas colectivas, no hay mobiliario para sentarse ni descansar Actividades sociales: nulo mobiliario	'Propiedad privada' Altar a la Virgen con jardín variada, enrejada Infraestructura existente deteriorada y deshabilitada Escasa vegetación, algunas flores pequeñas Faltan basureros, alguna basura Solamente la cancha de fútbol en excelente estado

ANEXO 3. Cuadro de análisis temático de observación, encuestas y entrevistas

Categ.Análisis Temático	Fuentes de Información (puntos de vista)		
	Por observación	Estudiantes del Liceo de Moravia	Vecinos de las Urbanizaciones
Poder y control	Control de acceso: propiedad privada	Polaridad de los escenarios (mall y E.P.A) No sienten que tienen el poder o responsabilidad para mejorar el espacio pero lo desean para que se incluyan sus opiniones e ideas	Territorialidad problemática: lucha habitante-habitante lucha habitante-gobierno local en responsabilidades Corrupción gobierno local Control de acceso: propiedad privada Venta de área en espacio público Tolerancia vs libertad
Inseguridad ciudadana	Imagen religiosa 'protectora' Pocas personas utilizando el espacio durante el día	Cantidad de personas que usan el espacio Preferencia hacia los centros comerciales Polaridad de los escenarios (mall y E.P.A) Afecta sentimiento de pertenencia de manera que los delincuentes son ahora 'dueños' del espacio público	Organización comunal contra la inseguridad Uso de drogas por jóvenes Territorio y pertenencia: Vandalismo por personas externas
Imagen y calidad urbana	Organización espacial y densidad de vegetación utilizada La importancia del color y la estimulación visual La calidad y distribución en el espacio de la iluminación natural y artificial Falta de mantenimiento, suciedad y vandalismo	Espacios de deterioro, mal estado y sucios Polaridad de los escenarios (mall y E.P.A) Opinión negativa en su mayoría	Espacio oscuro Añoranza al pasado Religiosidad Relación directa entre nivel de organización comunal e imagen urbana
Oferta y demanda de actividades	Espacios conectores, no de permanencia Crisis de las actividades opcionales y sociales Uso del suelo residencial Deportes y actividades infantiles Separación de los ámbitos por distribución del espacio, separación física o cambio en textura de piso Infraestructura en mal estado disminuye la utilización del espacio y falta equipamiento urbano básico	Espacios pasivos de tránsito Disparidad entre oferta y demanda: Faltan actividades deportivas, culturales y recreativas Actividades existentes son esporádicas y masivas Polaridad de los escenarios (mall y E.P.A) Espacios agradables para sentarse y conversar Falta de infraestructura como razón para no poder realizar actividades que les gustaría	Solamente para niños Actividades temporales Usuarios son familias en el fin de semana
Participación en la mejora del espacio público abierto	Por medio de la imagen se percibe un estado de abandono, desinterés, inacción por parte de sus habitantes	Participación = mantenimiento, valores de cuidado y participar en campaña de recolección de basura Rescate de valores Pereza, liberación de la responsabilidad como ciudadano, situaciones personales más importantes, falta de interés Derecho de expresión, son los que más lo usan, alejarse de malas influencias, espacio para socializar	Relación directa entre organización comunal y sus acciones hacia la seguridad, instalación de infraestructura, mantenimiento privado constante Inversión monetaria y de tiempo

Organización comunal	Instalación de equipamiento urbano	<p>No hay organización juvenil, ni participación juvenil en el desarrollo urbano de su comunidad</p> <p>Acciones y valores individuales</p> <p>Faltan acciones conjuntas</p>	<p>lucha habitante-gobierno local</p> <p>Acciones comunales contra el vandalismo</p> <p>Acciones de mejora en equipamiento urbano, imagen y actividades</p> <p>Relación directa entre nivel de organización comunal e imagen urbana</p>
Modelo Desarrollo Urbano	Poco énfasis en la importancia de los espacios públicos abiertos en las relaciones sociales de los vecinos Balance entre zonas residenciales y acceso a espacios públicos y áreas verdes	<p>No es participativa porque no incluye la percepción u opiniones de la juventud habitante</p> <p>Responsabilidad única de la Municipalidad</p>	Moravia es ciudad dormitorio: impacto en relaciones sociales entre vecinos
Identidad, pertenencia, atracción, preferencias	Territorialización por medio de logo en equipamiento urbano Identidad del parque dada por su uso o ícono	<p>Falta de actividades que atraigan a la permanencia</p> <p>Actividades masivas religiosas, deportivas, musicales, de época son las que los atraen</p> <p>Espacios de encuentro con estudiantes de otros colegios</p> <p>Preferencia hacia los centros comerciales</p> <p>Contacto con la naturaleza</p> <p>Menos personas que en un centro comercial</p> <p>Espacios diseñados hace tiempo y sin pensar en los jóvenes</p> <p>Los adolescentes son quienes más lo utilizan</p> <p>Contradicción en pertenencia: Espacio es público, de todos y de nadie</p> <p>Pertenencia al cantón</p> <p>Pertenece a los delincuentes</p> <p>Importancia de la participación para aumentar el nivel de identidad, gustos y preferencias de los jóvenes</p>	<p>Territorio y pertenencia: Vandalismo por personas externas</p> <p>Cercanía al parque</p> <p>Interés en utilizar una actividad conduce al mantenimiento</p>
Accesibilidad	Accesibilidad limitada a personas con poca movilidad Limite físico en la periferia de Plaza de	Son públicos es igual a libre acceso	<p>Control de Acceso para seguridad de infraestructura de parque</p> <p>Accesibilidad limitada a personas con poca movilidad</p>

ANEXO 4. Afiche de segunda convocatoria a taller y afiche de evento urbano temporal



Diseño Realizado por Mauricio Cordero Solano, febrero 2010

ANEXO 5. Tercera estrategia de convocatoria: láminas de apoyo visual para promover trabajo comunal

Si hicieras un graffiti....

¿Cómo sería...?!

¿Dónde lo harías...?!



Participa. Es una oportunidad para ser parte del cambio

¿Te gustaría que hubieran más conciertos en los parques?

¿Dónde los harías...?!

¿Festivales de Mora?!



Participa. Es una oportunidad para ser parte del cambio

¿Cómo harías un skate park?!!

¿Dónde lo harías...?!

¿Rampas...rieles...?!



Participa. Es una oportunidad para ser parte del cambio

¿Te gustaría que hubiera una ciclovía en Mora?!!

¿Por donde pasaría...?!

¿De qué color sería?!



Participa. Es una oportunidad para ser parte del cambio

Si crearas un lugar para sentarte con los compas....

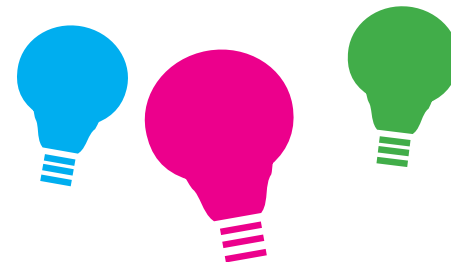
¿Cómo sería...?

¿Dónde lo harías...?!



Participa. Es una oportunidad para ser parte del cambio

¿Qué más se te ocurre para mejorar el espacio público de Mora?



Participa. Es una oportunidad para ser parte del cambio

ANEXO 6. Entrevistas semi-estructuradas realizadas a expertos en Costa Rica

GUIA DE ENTREVISTA A ORIENTADOR OSVALDO MURILLO

1. En Costa Rica, el nivel de participación en la transformación y mejoramiento del entorno es relativamente bajo o nulo, especialmente en los adolescentes. ¿Coincide Ud. con esta afirmación? ¿Porqué cree que se deba esto?
2. Se dice que trabajar con adolescentes es difícil ¿Cuál sería el mejor modo de acercarse a ellos?
3. ¿Qué esperarían los adolescentes obtener de un proyecto en el que participen?
4. ¿Qué motivaría a los adolescentes a participar en un proyecto de modo voluntario?
5. ¿Considera Ud. que el tema de transformación y mejoramiento del entorno sería de interés para los adolescentes? ¿Porqué?

GUIA DE ENTREVISTA A ORIENTADORA JOHANA ARCE (directora del departamento de investigación del CPJ)

Primera Parte:

1. ¿Qué mecanismos y espacios de participación juvenil existen actualmente a nivel nacional?
2. ¿Considera que el sistema educativo formal costarricense restringe o fomenta la participación y empoderamiento de la juventud? ¿Qué medidas consideraría necesarias?
3. ¿Considera que las iniciativas de participación actuales están dirigidas a empoderar a la juventud en la transformación de sus realidades? Dé ejemplos.
4. En su opinión ¿Cuáles son los retos y dificultades que afronta la iniciativa para empoderar a la juventud en la transformación de su entorno?

5. ¿Qué nivel y tipo de respuesta han obtenido de las Municipalidades para incorporar los comités cantonales? Ejemplos

6. ¿Cuáles son las aspiraciones futuras del CPJ en materia de juventud?

7. ¿Cuál sería la posibilidad de incluir una estrategia participativa de visibilización protagónica de la Juventus en la recuperación y renovación del entorno urbano como una iniciativa de carácter estatal y lograr un alcance nacional?

Segunda Parte:

Marque con una X en las casillas de SI ó NO de acuerdo a la existencia actualmente en nuestro país de las condiciones enunciadas en el siguiente cuadro (VER CUADRO N° 7):

CUADRO N°7 ESCENARIO PARA LA PARTICIPACION JUVENIL EN COSTA RICA		
FACTORES QUE FACILITAN LA PARTICIPACIÓN JUVENIL	SI	NO
Comienzo de la participación o protagonismo a edades tempranas		
Existencia de instituciones y entornos [...] que fomenten y apoyen el fortalecimiento de las capacidades y la asunción de responsabilidades por parte de los adolescentes.		
Existencia de relaciones democráticas, no jerárquicas, dentro de la familia y las instituciones (especialmente las educativas)		
Concepciones favorables acerca de la participación juvenil en la sociedad, particularmente de los adultos y los medios de comunicación.		
Valores de honestidad y transparencia (en los vínculos entre adultos y jóvenes)		
Existencia de políticas públicas e inversiones que apoyen el bienestar de la adolescencia (cobertura y calidad en educación y salud)		

ANEXO 7. Encuesta de opinión realizada a estudiantes de décimo año del Liceo de Moravia

Encuesta de Opinión - Liceo de Moravia ¿Qué pensás del espacio público abierto de Moravia? parques - plazas - áreas verdes

DATOS PERSONALES

encuesta # _____

EDAD: _____ años
GENERO: M ___ F ___

PRIMERA PARTE

INSTRUCCIONES: Complete el siguiente cuadro marcando con "X" en SI, NO. Responda a cada pregunta correspondiente.

	FACILIDADES URBANAS	SI	NO	PREGUNTAS	RESPUESTA
1	Vivo en el Cantón de Moravia			¿Hace cuánto tiempo vivís en Moravia?	
2	La mayor parte del tiempo camino del Liceo a mi casa			Si no caminos, ¿Qué transporte utilizas: bus, carro o bici?	
3	Visito con frecuencia los parques de Moravia			¿Cuál visito más?	
4	Mi contacto con los parques y plazas de Moravia es solamente de paso				
5	En los parques hay espacios agradables para sentarme y hablar con mis amigos			¿En cuál parque?	
6	Los parques y plazas de Moravia ofrecen variedad de actividades de cultura, arte, deportes			¿Qué actividades conocés?	
7	Me gustaría que hubiera nuevas actividades en el espacio público abierto de Moravia			¿Cuáles actividades?	
8	Hay actividades que me gustaría realizar pero no tengo donde practicarlas			¿Cuáles actividades?	
9	Los espacios públicos abiertos donde me reúno con mis amigos están dañados o en deterioro			Ejemplos	
10	Las áreas deportivas al aire libre de Moravia se encuentran en buen estado			Ejemplos	
11	Los espacios públicos abiertos de Moravia están limpios y sin basura			Ejemplos	
12	Me atraen las actividades que se dan en el espacio público abierto de Moravia			¿Cuáles actividades?	
13	Me gusta ver y encontrarme con gente de otro cole de Moravia			¿Adónde te topas a más gente de otro cole? Especifica	

Encuesta de Opinión - Liceo de Moravia ¿Qué pensás del espacio público abierto de Moravia? parques - plazas - áreas verdes

14	Prefiero el espacio público abierto a los centros comerciales o el Mall			¿Porqué?	
15	Siento que los espacios públicos de Moravia fueron diseñados pensando en los jóvenes			¿Porqué?	
16	Siento que el espacio público de Moravia me pertenece			¿Porqué?	
17	Contribuyo con la limpieza y el mantenimiento de los espacios públicos			¿Porqué?	
18	Creo que es importante que se tomen en cuenta las ideas y necesidades de los jóvenes al diseñar los parques y las plazas			¿Porqué?	
19	Me gustaría que me tomaran en cuenta para participar en un proyecto de mejoramiento del espacio público de Moravia			¿Porqué?	

SEGUNDA PARTE

INSTRUCCIONES: Responda de manera honesta y crítica la siguiente pregunta de opinión

¿Qué opinás acerca de los espacios públicos abiertos (parques, plazas y áreas verdes) de Moravia?

¡ PEQUEÑAS ACCIONES. GRANDES CAMBIOS !

ANEXO 8. Fase concientización: mapa para recorrido, lado a y b

INTERVENCIONES URBANAS PARTICIPATIVAS 2010

02/10
FASE CONCIENTIZACION

SIMBOLOGIA

- PARQUES/PLAZA
- ACERA/CASILLAS
- RUTA DE RECORRIDO
- AGRADABLE
- DESAGRADABLE

EQUIPO A
Objetivo:

En sub-grupos realizar un mapeo diagnóstico de la situación observada en el recorrido

Instrucciones:

Durante el recorrido marque en las casillas de aceras y de parques/plazas las zonas **agradables** con pilot VERDE y las zonas **desagradables** con pilot ROJO.

INTERVENCIONES URBANA

INSTRUCCIONES

Escribir con letra legible

Durante el recorrido cada equipo debe tomar 4 fotografías de cosas que le gusten y 4 fotografías de cosas que no le gusten.

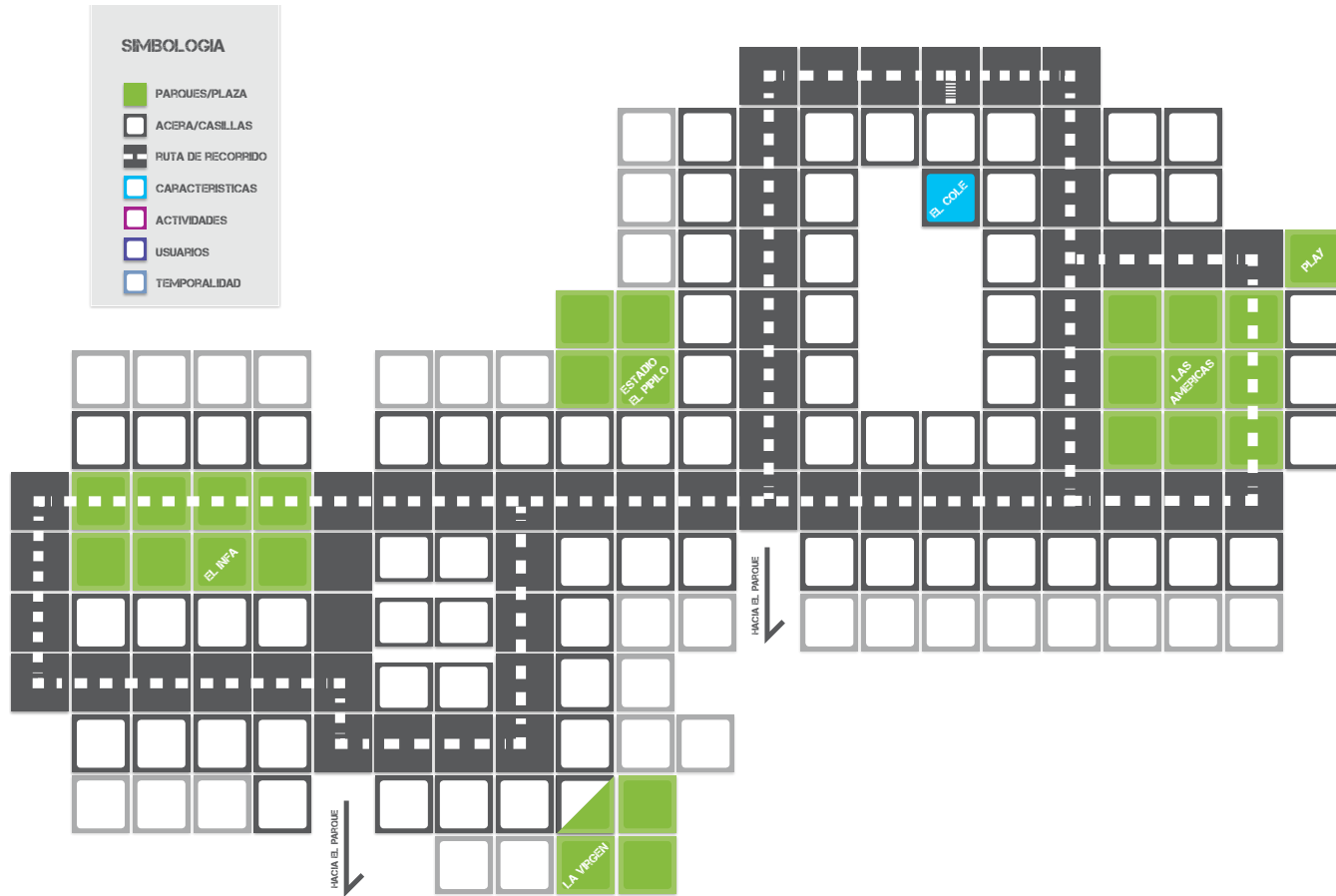
Después de tomar una fotografía deben anotar el número de la fotografía (ver cámara), y escribir una breve descripción de la fotografía

NOTA: La cámara tiene un total de 24 fotografías. Así que deben tener cuidado de llevar la cuenta de las fotos que han tomado

INTEGRANTES

	Número de foto en cámara
Foto Agradable 01	
Foto Agradable 02	
Foto Agradable 03	
Foto Agradable 04	
Foto Desagradable 01	
Foto Desagradable 02	
Foto Desagradable 03	
Foto Desagradable 04	


ANEXO 9. Fase de crítica: tablero urbano



ANEXO 10. Fase de crítica: fichas de caracterización del espacio público a colocar en el tablero urbano



ANEXO 11. Herramientas de evaluación continua de las sesiones del taller y final para los participantes

	¿Qué te pareció la sesión?	¿Cuánto aprendiste?
		
		
		

Comentarios-sugerencias: _____

Fuente: Basado en herramienta de monitoreo diario y retroalimentación (CHAMBERS, 2007, p.42)

Nombre (opcional) _____

¿Qué fue lo que más te gustó en el taller? ¿Porqué?

¿Qué fue lo que menos te gustó en el taller? ¿Porqué?

¿Qué cosas aprendiste en este taller? ¿Qué fue lo más valioso que aprendiste?

Marca con una X para calificar este taller de acuerdo a cuánto lo disfrutaste, de 1 a 10, 10 lo mejor y 1 lo peor.

1
 2
 3
 4
 5
 6
 7
 8
 9
 10

¿Hasta el momento se han cumplido tus expectativas? Si _____ No _____

Críticas, sugerencias o ideas para mejorar este taller

EVALUACION FINAL

A) El Proceso

1. ¿Qué fue lo que más te gustó del proceso? ¿Porqué?
2. ¿Qué fue lo que menos te gustó del proceso? ¿Porqué?
3. Después de participar en este proyecto ¿Qué te deja este proceso? ¿Qué impacto te generó personalmente?

B) Evento urbano temporal

4. ¿Qué pensás acerca del evento?
5. Marca con una X para calificar el EVENTO de acuerdo a cuánto lo disfrutaste, de 1 a 10, siendo 10 lo mejor y 1 lo peor.
6. ¿Se cumplieron todas tus expectativas? Si _____ No _____ ¿Cuál quedó por fuera? ¿Qué te hubiera gustado que no sucedió?
7. Si tuvieran que recomendarle el proyecto a otra persona, ¿Qué le dirías? ¿Cómo lo convencerías de que participe?
8. Si tuvieras que resumir el proyecto en una palabra, ¿cuál sería?

ANEXO 12. Respuestas obtenidas de entrevistas realizadas a vecinos del área de estudio

A) Vecino de Urbanización La Coragua:

En este barrio, cuando hemos tenido problemas de delincuencia y robo, nos organizamos y esperamos a los delincuentes en la noche para darles un buen susto.

Lo que pasa con la Plaza, es que hay un tipo...uno de los vecinos frente a ella que se cree dueño de la Plaza, entonces supuestamente la Muni lo designo para darle mantenimiento... cortar el zacate...pero vea como está. Y tras de eso cobra por el uso de la Plaza. Antes los estudiantes de ese colegio privado [Oasis de Esperanza], pero por problemas con el tipo ahora se van para el Parque Infantil.

Por acá veo pasar a unos muchachillos mayores vestidos con uniforme del Liceo, que fuman. Acá los domingos hay mejengas...no, no son jóvenes.

También, como la semana pasada, el vecino de a la par decidió que quería que cortaran los árboles de la acera del frente, donde está la Plaza de fut, porque le molestaban...Eso sí yo le dije que no me cortara los que están frente a mi casa. También quería que cortaran un poco las ramas de la cancha [de baloncesto] porque está muy oscuro y está afectando el tendido eléctrico, pero la Municipalidad dijo que era mucho trabajo, que buscara quien se lo cortaba y que ellos lo recogían.

B) Tres vecinos de la Urbanización La Ladrillera:

Antes era muy bonito...Hicieron las canchas pero después de un año vino gente de afuera y lo vandalizaron...quebraron los juegos de los niños. “[Mejorarlo] ¡Claro eso es lo que se tiene que hacer! La Muni solamente corta el zacate y eso porque presionamos [como barrio] por el dengue y esas cosas... El problema es que ésto es un cañón. Usted tira un papelillo ahí abajo y llega acá [por el viento].

El parque existe desde que se creó la urbanización hace 35 años y nosotras vivimos acá desde el inicio. Hace 20 años hubo un giro de dinero de la Contraloría destinado al ‘Parque de la Virgen’, pero desapareció su rastro en la Muni, yo realicé una investigación al respecto. En la Muni ni se menciona.

Luego hace 10 años entre todos los vecinos pusimos las rejas, la Virgen, el play y las canchas, y en consecuencia la Municipalidad dijo que no podían entrar, que eso era propiedad privada y por eso no le dan mantenimiento. Por esta razón, se contrató a una

persona para que chapee. La Municipalidad solamente recoge la basura que se deje fuera del parque, a pesar de que vienen, piden la llave, yo se las doy, ellos entran y salen del parque sin nada. Incluso para la gruta de la virgen se hizo una recolección entre todos y una de las vecinas la donó.

Los que más usan el espacio son nuestros hijos y nietos y por esta razón nos dieron la llave del candado. Ese candado se ha cambiado un montón de veces. Además la iluminación en el parque existe porque de casualidad el alumbrado público quedó ahí. Mientras que al Parque Central es al único que le dan mantenimiento, aunque cortan el zacate hasta que tenga unos 20 cm de alto.

Hay mucha gente vieja a la que le gustaría ir al parque pero no puede...No, lo de menos son las bancas. Es el acceso, se les hace muy difícil. Están llenos de escombros, inclusive hay partes en donde mi nieto no puede andar con la bici. En el barrio hay más que todo adultos jóvenes, niños, pero muy pocos adolescentes, que yo sepa solamente los de la casa del frente, pero nunca salen.

La mayoría de las personas de este barrio han vivido aquí 30-35 años ...Moravia es un hotel. La mayoría de nosotros trabajamos muy lejos de aquí, entonces llegamos cansados en la noche...[por eso no nos conocemos entre nosotros].

También tuvimos un problema con un vecino. Le molestaba el ruido de los niños jugando en el parque a las 10 de la mañana. ..Lo que pasa es que debería ser un hombre trabajador en lugar de estar metido en la casa. No le gustan los jóvenes. Pero una vecina del barrio se le enfrentó y hasta ahí llegó la cosa.

C) Ex-presidente de la Asociación Integral de Desarrollo de la Urbanización Los Robles:

La urbanización con todo y parque es creada en 1980. Yo llego acá en 1985. Todo esto es gracias al trabajo que hemos tenido la asociación de vecinos. El mantenimiento del parque es porque pago cien mil pesos para que limpien y corten el zacate. La muni no hace nada. Los basureros son de nosotros, la iluminación fue una gestión nuestra a la Compañía de Fuerza y Luz. Hace unos años entramos en pleito con la Muni porque querían construir un kinder de la Porfirio Brenes en la franja oeste del parque. Duró años en litigio hasta que se ganó. La Sala Cuarta indicó que la Municipalidad era responsable de administrarla pero no era su dueña. Que era lo que estaban haciendo. Por ejemplo, la chorrea del planché de esta cancha de basket está frenado por burocracias y trámites de la Municipalidad.

ANEXO 13. Resultados de encuesta de opinión a estudiantes del liceo de Moravia (noviembre 2009)

Gráfico 7.1 Liceo de Moravia: población décimo año, por nivel de interacción con el espacio público abierto de Moravia (noviembre, 2009)

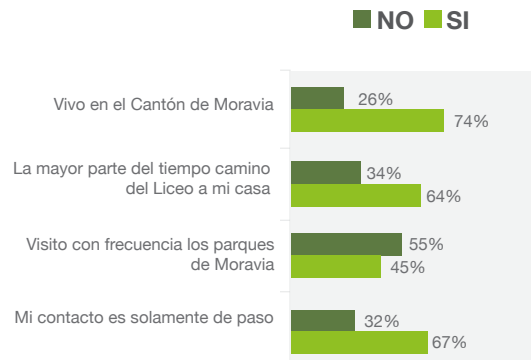


Gráfico 7.2 Liceo de Moravia: población décimo año, respecto a la variedad de la oferta-demanda actual de actividades (noviembre, 2009)

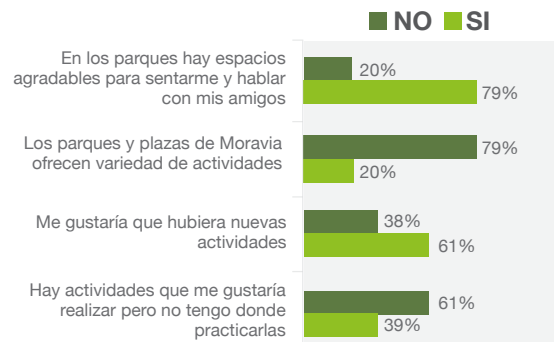


Gráfico 7.3 Liceo de Moravia: población décimo año, por percepción y calidad urbana visual del espacio público abierto de Moravia (noviembre, 2009)

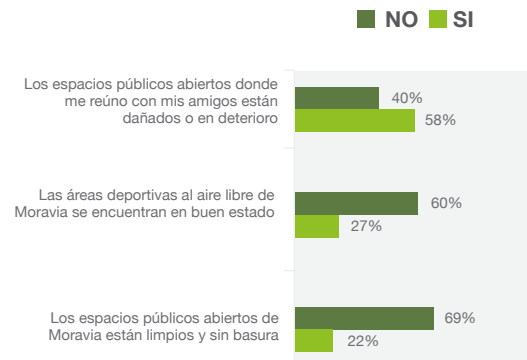


Gráfico 7.4 Liceo de Moravia: población décimo año, por nivel de atracción y preferencias hacia el espacio público abierto de Moravia (noviembre, 2009)

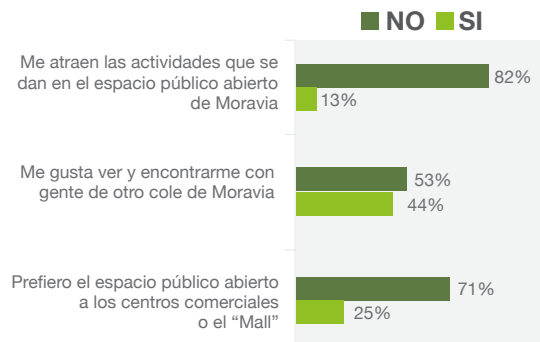


Gráfico 7.5 Liceo de Moravia: población décimo año, en relación a su sentimiento de pertenencia hacia el espacio público abierto de Moravia (noviembre, 2009)

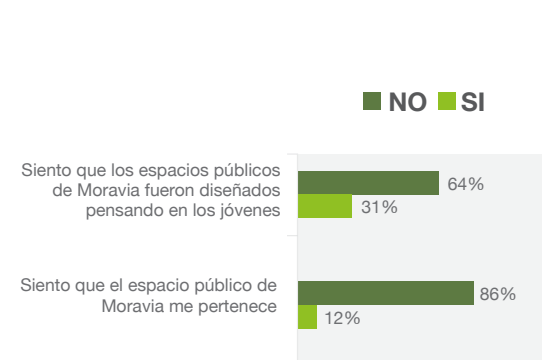
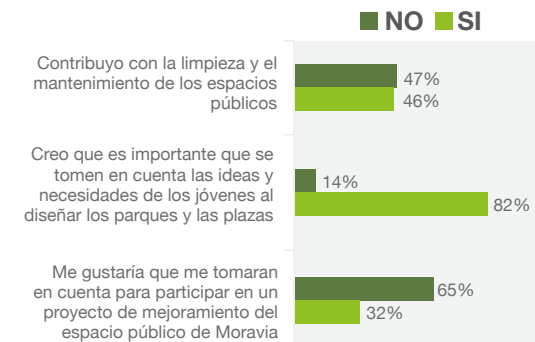
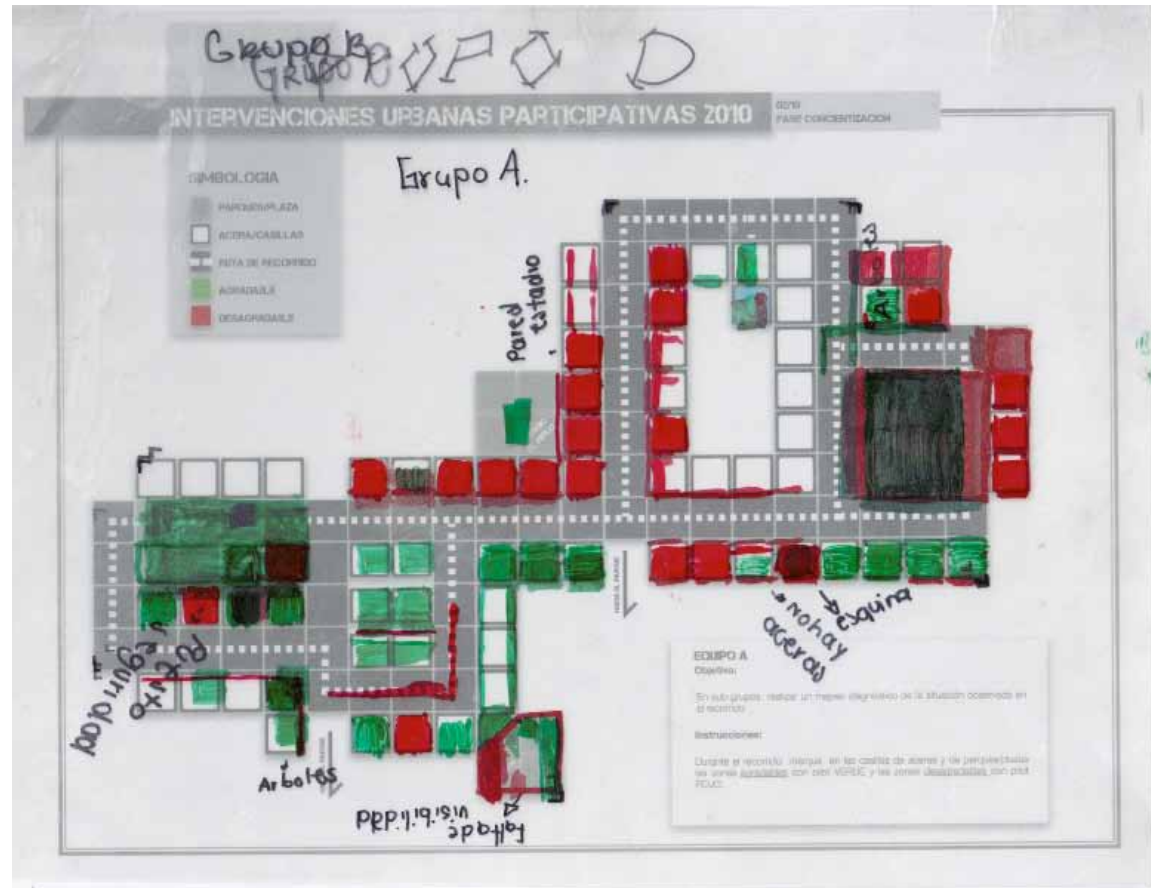
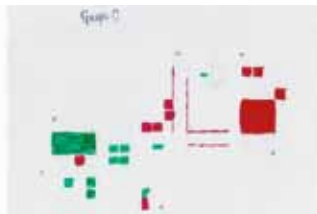
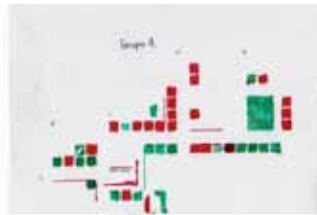


Gráfico 7.6 Liceo de Moravia: población décimo año, por nivel de interés y participación en el mejoramiento del espacio público abierto de Moravia (noviembre, 2009)



ANEXO 14. Fase de conscientización: traslape de mapas perceptuales realizados por participantes



● agradable



árboles, naturaleza, sombra, color, historia



limpio, basureros, play bien cuidado, banquitas, zacate corto



la estatua (único bonito), buena vista, arbolito, alrededor de la Virgen ciudado, color, tranquilo, limpio, se ve el estadio

● desagradable



play asco, mallas, rayado, falta pintura, cerrado



basura, pintura, no se puede caminar, plantas descuidadas



play roto, no se puede usar, sucio, plantas feas, muro sin pintar



basura, huele feo, acera horrible, calle en mal estado



tierra, basura, zacate, no hay donde caminar ni jugar, huecos en cancha



muro feo, grafiti feo

Actividad de dos días

MORAVIA CELEBRA CON SU JUVENTUD

Un proyecto de estudiantes del Liceo de Moravia culminará este fin de semana con una intervención en el Parque Las Américas, donde habrá opciones recreativas para todos los gustos

Por Amy Ross A.

Actividades artísticas, urbanas, culturales y deportivas se realizarán los días 22 y 23 de mayo en el Parque Las Américas, en Moravia, en un proyecto de intervención en el espacio público impulsado por los estudiantes del Liceo de Moravia.

En un momento en el que el entorno urbano se transforma, gracias a las actividades funcionales que se realizan, se busca mejorar la calidad de vida de los habitantes de Moravia.

Las actividades comenzarán mañana, a las 8 p. m., con una presentación de la banda de Moravia, que se realizará en el lugar como una invitación para que la comunidad se acerque al lugar.

Otras actividades incluyen clases de dibujo, una presentación de poesía urbana del joven Roberto Chinchilla, una batalla de bouldering, una presentación en vivo de percusión, cantautorías y actividades de rally para personas jóvenes.

El domingo, la intervención se realizará nuevamente con el mismo horario y se ofrecerán clases de bouldering y teatro, habrá una presentación de poesía y se realizarán actividades para toda la familia, incluso talleres infantiles y talleres de impresión.

Ambos días se realizará una exhibición de las propuestas de intervención realizadas por los jóvenes, a través de esculturas, mobiliario urbano y jardines artísticos.

Participarán en esta actividad los Scouts, quienes estarán haciendo un reclutamiento. También habrá información sobre el Consejo de la Juventud y la Párra Publica de Moravia.

Falta por confirmar por asuntos del padre de familia de pintura con spray, la elaboración de un graffiti bajo el lema "Observa, critica, muda y transforma".

Contexto. Fruto del proyecto de tesis de licenciatura de Marcela Vargas, arquitecta del Departamento de la

Estuero. Durante más de dos meses, 13 jóvenes del Liceo de Moravia han trabajado en el proyecto con Marcela Vargas, UAGRM y la UAGRM UN.

Los alumnos trabajaron con materiales de reciclaje y desechos, además, realizaron un taller creativo para realizar sus producciones finales.

De acuerdo con la organización, la intención de la actividad es empoderar a la juventud urbana en el empoderamiento y transformación de su entorno y la crítica de la creatividad, la libertad y la crítica consciente.

"Se busca transformar, mediante los ejemplos de estos jóvenes, la actitud de los vecinos, gobiernos local y juvenil 'Tiempo Libre', comentó Vargas.

"Queremos despertar a la comunidad para que vean el potencial que tiene el espacio alrededor suyo y que

Objetivo principal de la actividad es visualizar, positivamente, y empoderar la juventud en la crítica, propuesta creativa y transformación del espacio público con el fin de que se ajuste a sus visiones, sueños y habilidades necesarias.

El objetivo principal de la actividad es visualizar, positivamente, y empoderar la juventud en la crítica, propuesta creativa y transformación del espacio público con el fin de que se ajuste a sus visiones, sueños y habilidades necesarias.

La iniciativa cuenta con la colaboración del Comité Comunal de la Verdad de Moravia, el grupo Artística Moravia, la Municipalidad de Moravia y el Liceo de Moravia, así como de algunas instituciones que participan mediante presentaciones o clases.

Los interesados en participar en los eventos pueden contactar a los organizadores en los teléfonos 2200 1111 o 2200 1112, o en el correo electrónico amyross@uagrm.un.ac.cr.

SA 23 8:00AM

Objetivo principal de la actividad es visualizar, positivamente, y empoderar la juventud en la crítica, propuesta creativa y transformación del espacio público con el fin de que se ajuste a sus visiones, sueños y habilidades necesarias.

Los interesados en participar en los eventos pueden contactar a los organizadores en los teléfonos 2200 1111 o 2200 1112, o en el correo electrónico amyross@uagrm.un.ac.cr.

elblock El blog de **SU CASA**

inicio contacto login

tags
 Urbanismo
 Paisajismo
 Arte
 Eventos
 Libros
 Videos

la bodega

blogs
 Fusil de chispas
 Actualidad de Costa Rica y el mundo
 Ni libre ni ocupado
 En taxi por las calles de Madrid
 Estudio Creativo
 Actualidad en diseño gráfico
 Chicago-Creates

trasbordo
 Colegio Federado de Ingenieros y Arquitectos de Costa Rica
 Sitio oficial de la entidad
 PRUGAM
 Sitio oficial del Plan Regulador
 Sorry Zorrito
 Revista de diseño costarricense
 World Architects
 World Architects
 Reseñas de proyectos de arquitectos del mundo
 The cool hunter
 The cool hunter,
 Diseño alrededor del mundo

19 Mayo, 2010
Intervenciones urbanas en Moravia

Escrito por: **Randall Zúñiga**
 Publicado el 19 May, 2010 @ 10:35:58 , 36 veces ha sido visto

La tesis de **Marcela Vargas** para optar por el grado de licenciada en arquitectura plantea la **apropiación de los espacios** de una comunidad **por parte de la comunidad misma**, sin esperar acciones -la linacón usualmente- de las autoridades formales. Así pues, Vargas apostó por organizar una intervención directa en la **Plaza las Américas, en Moravia** (2000 norte y 200 oeste de la esquina noreste del Parque Central, frente al Centro Educativo Oasis de Esperanza), durante este **sábado 22 y domingo 23 de 9am a 1pm**.

Allí, **13 estudiantes del liceo de la localidad** intervendrán la plaza con **instalaciones artísticas** a base de **materiales de desecho**. Además, se realizarán otras **actividades culturales y deportivas** (conciertos, clases de bellydance, batalla de breakdance, karate, DJ's, cuenta cuentos, bikers, skates y grafitaria).

Según Vargas, la actividad pretende "visibilizar positivamente y **empoderar a la juventud** en la crítica, propuesta creativa y transformación del espacio público que se ajuste a sus visiones, sueños y necesidades".

Nos vamos por allá!

Mayo 2010
 Lun Mar Mié Jue Vie Sab D
 1
 3 4 5 6 7 8
 10 11 12 13 14 15
 17 18 **19** 20 21 22
 24 25 26 27 28 29
 31

Publicaciones recientes
 Archivos
 Categorías
 Últimos comentarios

Buscar

Todas las palabras
 Alguna palabra
 Frase entera

Todas Informativo/ de opinión

RSS

RSS 2.0: Publicaciones
 Comentarios
 Atom: Publicaciones
 Comentarios
 More on RSS

powered by **elblock**

ANEXO 18. Convocatoria al evento en la página web del Consejo de la Persona Joven

- Comités Cantonales de la Persona Joven
- Red Nacional de Juventud
- Viceministerio de la Juventud
- Derechos Personas Jóvenes
- Oportunidades
- Documentos
- Actualidad
- Galería
- Enlaces
- Voluntariado

Suscríbese al boletín

Nombre

Correo

SUSCRIBIRSE

Este proyecto es posible gracias a



El CPJ invita:

Intervenciones Urbanas, participativas temporales. Propuesta de jóvenes para mejorar el espacio público.



El próximo sábado 22 y domingo 23 de mayo de 8:00a.m a 1:00p.m se abrirá un espacio para empoderar a la juventud urbana en el mejoramiento y reactivación del entorno a través de la creatividad, la libertad y la crítica consciente en el Cantón de Moravia. El evento cuenta con el apoyo del Comité Cantonal de la Persona Joven de Moravia, grupo Arte-Cultura Moravia, Municipalidad de Moravia y Liceo de Moravia.

El objetivo principal de la actividad es visibilizar positivamente y empoderar a la juventud en la crítica, propuesta creativa y transformación del espacio público para que se ajuste a sus visiones, sueños y necesidades. Para lograr lo anterior se intervendrá temporalmente la Plaza Las Américas (cancha de baloncesto, cancha de fútbol y play infantil en estado de abandono) por medio de instalaciones artísticas y funcionales creadas por un grupo de 13 estudiantes del Liceo de Moravia con materiales de desecho y reciclaje.

Este evento es la conclusión de un proceso de diseño participativo que inició en marzo con los y las estudiantes en el que se recomieron los alrededores del Liceo, se concientizaron de la situación, diagnosticaron la problemática, soñaron con su espacio público ideal, propusieron un plan de intervención (corto, mediano y largo plazo) e idearon las instalaciones anteriormente mencionadas para intervenir temporalmente el espacio público expresando su visión como jóvenes.

Durante la jornada se realizaron actividades artísticas, urbanas, culturales y deportivas como apoyo a la intervención de los muchachos: conciertos, clases de bellydance, batalla de breakdance, karate, DJ's, cuenta cuentos, bikers, skates, entre otros. También esperamos contar con grafiteros para realizar un grafiti "semiparticipativo" con el tema de "Observa, Crítica, Sueña y transforma" que son las acciones necesarias para una comprensión y acción en el entorno urbano.

Contacto directo: intervenciones.liceodemoravia@gmail.com o al 8844-2053 Marcela Vargas, o al 88747625 con Estibaltz Hidalgo.

Lugar: Plaza Las Américas (200 norte y 200 oeste de la esquina noreste del Parque Central de Moravia, frente al Centro Educativo Oasis de Esperanza)